

SOFT WORLD

MONTHLY

12月號 1990年

NO 21

定價60元

雜誌

軟體世界

Professional Magazine for IBM PC Games



小人物狂想曲

彩色攻略

惡魔城傳說

完全攻略

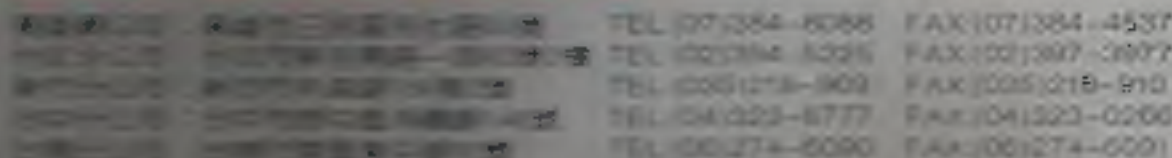
銀色匕首之謎

攻略(一)

資訊月

電腦族總動員

高差 1%~1元/1高差按整跑





顯示：EGA/VGA
機種：IBM PC XT/AT
記憶體：640 K
操作：鍵盤/搖桿
類別：模擬
片數：3片
售價：230 元

只要擁有「她」，「追逐風、 追逐太陽」就不再是個臆想。

在「醉臥美人膝，醒握天下權」的英雄時刻，相信驕傲自負的你一定極想有那卓爾出眾的名車來襯托你的名士風範。

現在名車大賽再度推薦給你另一種不同的兜風心情——80年新款流線型跑車。全新的idea，遊戲完全模擬美國公路的實景實況，不論風吹雨打、公路狂飆、黎明黑夜，甚至車毀人亡，都能帶給你逼真、刺激的臨場感，讓你親身體驗那種瞬間爆發的加速度及不可一世的感觉。

如千里駒般靈動的名車難尋，

如名車大賽般過癮的遊戲難覓。

希望你是個獨具慧眼的伯樂級玩家。

別錯失與風賽跑的快乐哦！

特色：

- 1.畫面寫真詩意、細膩縝密，海天一色的「數大」之美及農家小舍的精緻風貌，皆表現得淋漓盡致。

- 2.支援魔奇音效卡！可選擇數首風格迥異的樂曲來伴你渡過漫漫旅程。
- 3.可選擇多種比賽類型及對手型式。
- 4.具錄影重播的功能，讓你流連陶醉在沿途的美景中。

名車大賽(3)



三度魔奇音效卡



ACCOLADE

目錄



SOFT WORLD

MONTHLY

軟體世界

雜誌

Professional Magazine for IBM PC Games

NEW FILES

笑車大塞 III Test Drive III 1

The Secret of Monkey Island

猴島小英雄 4-5

二十五世紀系列 I

拯救地球 Buck Rogers 6-7

Stormovik

SU-25 戰機 8

Stellar 7

NEW 星式 7 號 9

Wing Commander

銀河飛將 10-11

魔術彩球 X-ROCK 12

楚漢之爭 13

麻雀學園 14

魔點 15

決戰俄羅斯 16

GAME 在燒

猴島小英雄 17

銀河飛將 18

國內報導

回首來時路，彈指見神功

——訪決戰俄羅斯作者 20

軟體世界年度大戲——資訊展 22

RPG 俱樂部

由銀色匕首之謎踏入 RPG 的世界

冒險補習班 23

啊噠裝備店——補遺篇(上) 26

華山論 GAME 30

PC 地帶

改變控制鍵之補充說明

銀色匕首之謎製作遊戲磁片新法 31

英雄交響曲

讓 F19 隱形戰鬥機支援魔奇音效卡 32

遊戲攻略

魔界歷險第一章攻略 33

炸彈小子過關路線圖 38

核戰狂人夢攻略指引 42

21

1990 12月8日出版



惡魔城傳說完全攻略..... 44

創世紀VI攻略(二)..... 50

解開銀色七首之謎..... 61

小人物狂想曲攻略..... 65

異形神殿攻略(下)..... 73

電玩短路..... 75

群英會審
遊戲定星等..... 79

百戰天龍
四川省必勝之道..... 84

猛鬼逛街修改法

雪國狄斯奈一大顯空中特技..... 85

凱撒大帝一指揮官和屬地資料

凱撒大帝技巧提示..... 86

邁向寫GAME之路

迷宮遊戲..... 88

全省銷售排行榜..... 92

封面故事：
猴島小英雄冒險事蹟
盧卡斯公司年度巨作

發行人/蔡其賢

編輯顧問/謝明奇

總編輯/李初陽

主編/吳海境

編輯/魏慧、陳進

美術主編/陳揚隆

美術編輯/呂淑琪、姚秀娟

廣告企劃/鄭美玲

本書處理/曹玉琴

編輯支援/王其玲、林淑敏、黃啓楨、
柯志祥、謝政憲、葉秀娟、
劉璋、張雪容

美術支援/林殷熙、劉信良、陳金華、
李振鳳、黃大鵬、孫榮隆、
李孟花

中打支援/吳慧珍

特約作家/葉明珠、魏宇明、吳謙謙、
劉伯岳、趙君豪、陳宗甫、
黃純甫

駐美特派員/亞佛列德

內文打字/長興中文電腦雷射排版公司

照相打字/佳美電腦照相打字行

創意電腦照相排版公司

製版/聯仲彩色印刷製版公司

封面印刷/海竹印刷所

內頁印刷/麗新彩色印刷公司

製本/信義製本所

發行所/軟體世界雜誌

高雄市郵政28之34信箱

登記證號/局版臺業字第3082號

出版公司/合群文化事業有限公司

敬告擁有MT-32
的玩家，因未能取得此
遊戲 Disk 9 MT32音效
卡，故無法與此遊戲同
時發行，敬請原諒。

猴島英雄



THE SECRET OF
**MONKEY
ISLAND**



瘋狂水手、聖戰奇兵
 移居到後，盧卡斯
 公司又歷三年完成大作——
 鐵齒小英雄。遊戲背景是
 大航海時代：英勇的航海
 家無畏惡海狂瀾，四處航
 行探索新天地，找
 尋未知的寶
 藏。在
 這個



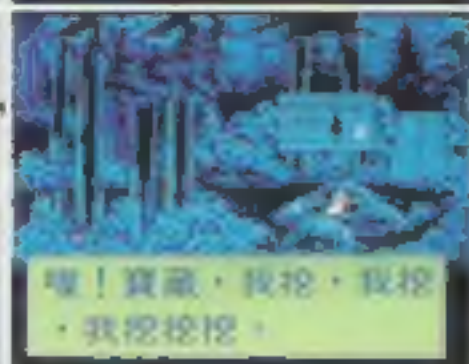
狗兒乖，狗兒乖，不
 要來咬我。

屬於冒險者的時代，請跟
 隨著有理想有抱負的小主
 角 Guy brush 一同踏入冒
 險旅程。

在這場旅程中你將遇
 見形形色色有趣的人物：
 周遊天下無敵手的劍王、
 神秘的巫毒教主、美麗又
 刁蠻的女市長，還有害怕
 龍息動輒硬化而改吃素的
 食人族及留在荒島30年連
 自己姓名都忘了的老頭。



鬼海盜船長：「我殺了
 ...」



嘿！寶藏，我挖，我挖
 ，我挖挖挖。



你問我的名字？呃...
 噢...，太久沒用，忘了

最後，你將面對恐怖的
 海盜船長，救回心上人。
 遊戲過程絕無冷場，幽默
 的對白與情節使你捧腹大
 笑，還有出人意料的結局
 呢！這一切都值得你細細
 品味。

延續以往的風格，鐵
 齒小英雄的操作介面也採
 人性化設計：所有可用指
 令都列在畫面上，不必打
 入又臭又長的命令；主角
 永遠不會死於非命，就算
 跌下懸崖也會被橡皮樹彈
 上來，再也不用一畫破口
 大罵，一面輸入上次進度
 。這遊戲適合所有想當年
 輕的人，玩家們千萬別錯
 過了。



小子，我有全島惟一的
 鐵寶圖，有興趣嗎？

顯示：螢幕 / VGA / EGA / VGA
 晶片：IBM PC XT / AT

製作：鐵齒 / 指揮 / 奇蹟

記憶體：512 K

螢幕：1600

片數：8片

售價：420 元



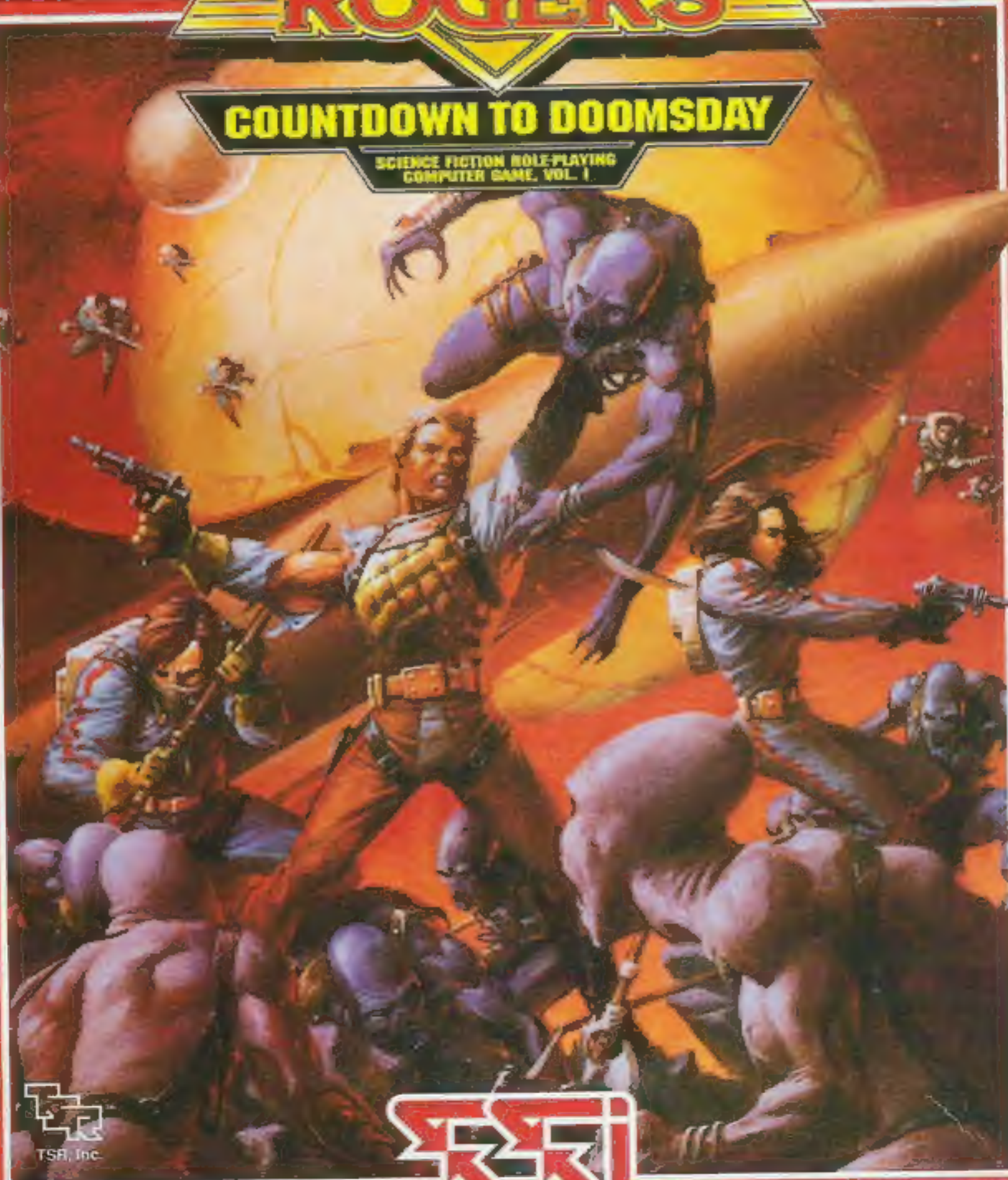
二十五世紀系列 I

拯救地球



COUNTDOWN TO DOOMSDAY

SCIENCE FICTION ROLE-PLAYING
COMPUTER GAME, VOL. I



WELCOME TO THE 25TH CENTURY!

歡迎蒞臨二十五世紀

拯救地球 一個全新的角色扮演舞台，帶你脫離達古幻想世界，進入科技文明的二十五世紀。

拯救地球 遊戲承繼SSI一貫的RPG操作系統，提供給你最佳的冒險旅程。

想衝入未來，提早體驗使用高科技武器的快感嗎？二十五世紀系列I **拯救地球** 是你的最佳選擇！

西元2456年，人類拜生化及星球科學之賜，已普遍移民至太陽系各星球，水星的巴洛可式太陽能收集衛星城市、火星的天空之城，以及金星上的變種低地人村落先後建立，整個太陽系看似欣欣向榮。

但人類的母星地球呢？浩劫後的地球已成為各星球強權爭奪下的垃圾場及戰慄變種生物的實驗基地。

巴克羅吉斯上校——二十世紀的太空英雄——在冰封五世紀後，帶領新地球聯盟逐出強權、重建地球。但強權的可怕陰謀也正在各星球悄悄的進行中。

新地球聯盟需要智慧、有技能的熱血青年加入保衛地球之列。不管你是戰士、醫生、火箭駕駛員、工程師或流浪漢……，新地球聯盟都需要你。

顯示：單色 / CGA / EGA / VGA

機種：IBM PC XT / AT

記憶體：640 K

操作：鍵盤 / 搖桿 / 滑鼠

類別：角色扮演

支援真實感音效卡

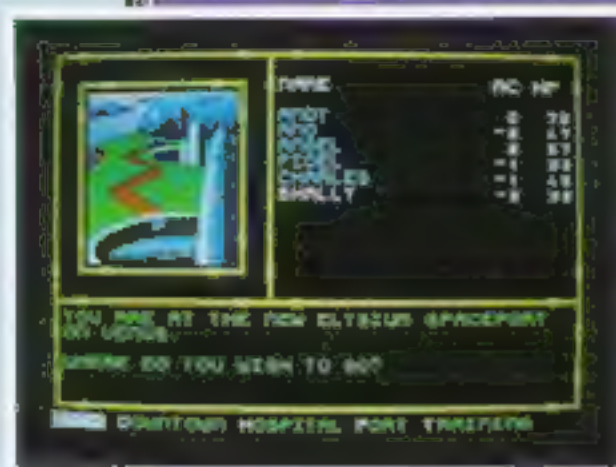


片數：3片

售價：230 元



在改造後的各星球地表上，有著無數的可怖變種生物。火箭筒、雷射槍、手榴彈、合成力劍以及強力機械裝甲和技能，是你成功的主要關鍵。



加入巴克羅吉斯的「新地球聯盟」，解救受折磨的美麗地球！

承襲SSI最佳的RPG操作系統，老手、新手都能快速上手。



在真空狀態下的太空中輕微碰撞即可，當用你的雷射雷射、飛彈及液態能擊碎敵人吧！



拜核能火箭引擎之賜，在25世紀太空航行已是輕而易舉之事。



戈巴契夫的民主後盾……

25週年紀念



自從戈巴契夫宣佈經濟改革以來，東歐國家也掀起一片民主風潮，原本一黨專政或獨裁的政體不是被推翻就是被迫舉行全民投票，原本代表鐵幕的柏林圍牆也在一夕間成為歷史名詞。這一切似乎和平的契機，但並不是所有事都這麼順利。

在東西陣營內各有一批鷹派分子，害怕和平到

來會削減本身的重要性，便策動了一連串的陰謀。起初只是軍用物資失蹤，後來更演變成軍事基地遭恐怖份子佔領，並派出軍用機互相攻擊。東西陣營互相指責對方發動攻擊，第三次世界大戰一觸即發。

你是最高蘇維埃組織派出的紅軍打擊中隊一員，任務就是清除這些恐怖

份子，維持世界的秩序。你所駕駛的是花費人民不少血汗的 SU-25 戰鬥機，它具有優異的空中性能與猛烈的對地攻擊火力。但是，你除了面對叛軍之外，還要對抗對方的 F-16、F-117 等新式飛機。為了人民的期望，你得繼續反擊的戰鬥。

• 特色 •

- 讓你嚐試駕駛俄製飛機的不同感受。
- 多種不同的任務，隨著階級的調升，難度增高。
- 可切換地圖畫面與各種視野。
- 畫面具有俄羅斯異國風味。

• 備註 •

顯示：單色 / CGA
/ EGA / VGA
機種：IBM PC
XT / AT
記憶體：512 K
操作：鍵盤 / 搖桿
/ 滑鼠
類別：模擬
片數：3 片
售價：230 元





星式7號

傳說中

陰險

ACTUAL SCREEN SHOT

支援魔奇音效卡

古爾·卓克遜 (GTR Dragon) 這個大魔頭擁有強大的車隊及武力，到讓整個世界完全籠罩在他邪惡的羽翼下。你奉命駕駛星式7號戰機前去魔頭的巢窟，來個先發制人為強，消滅這個狂妄的魔頭。

卓克遜在七個行星基地布下天羅地網：20多種惡劣戰機和練過「金鐘罩」的「中頭目」等，一投羅網。你必須先

征服這七個危機四伏、戰雲密佈的行星後，才能與卓克遜一決死戰。

New 星式7號會轟動整個 APPLE 市場，堪稱為射擊遊戲中的經典之作

。現今更以細膩的畫面和流暢的操作搶攻 PC，配上魔奇音效卡的震撼音樂和256色的高解析度畫面，保證令你嘆為觀止。

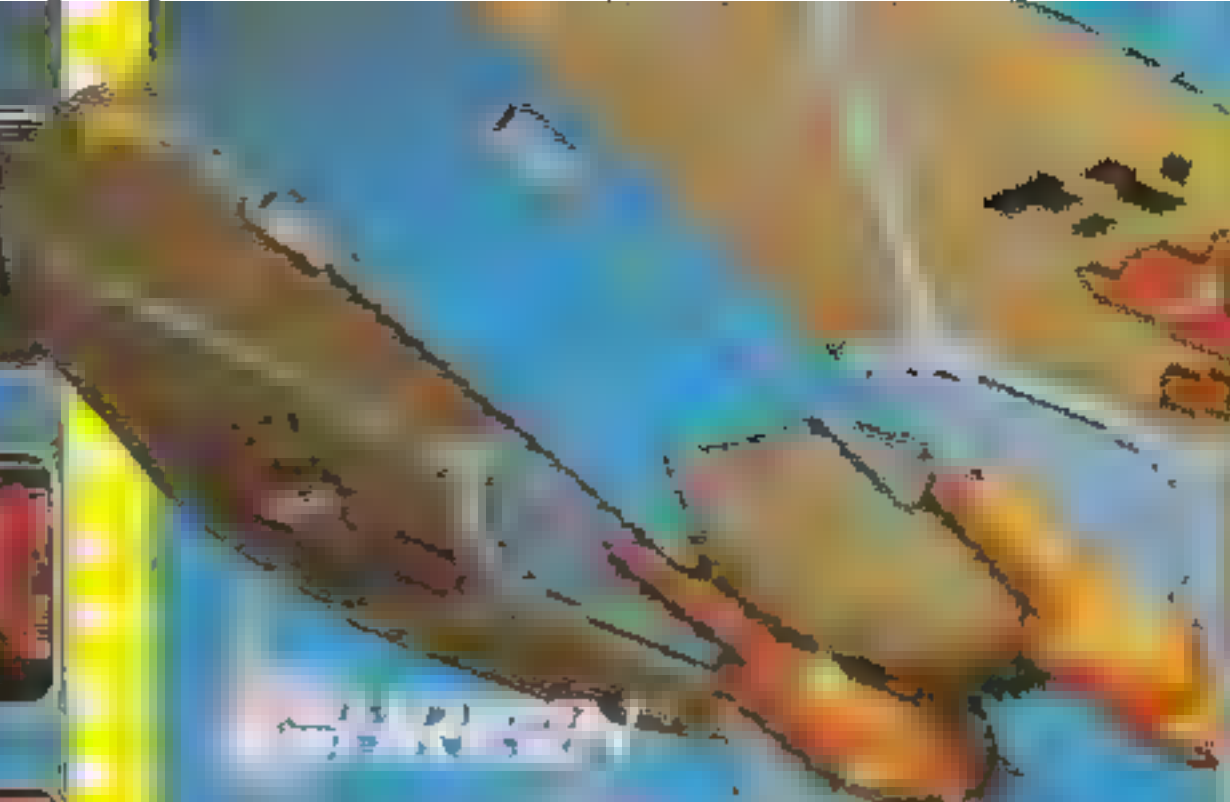
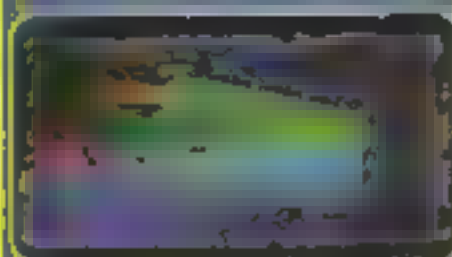
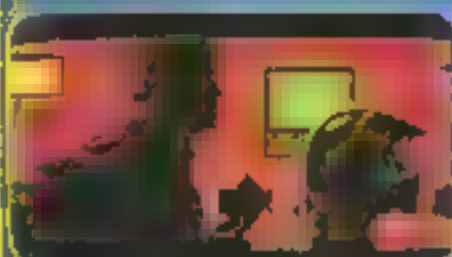
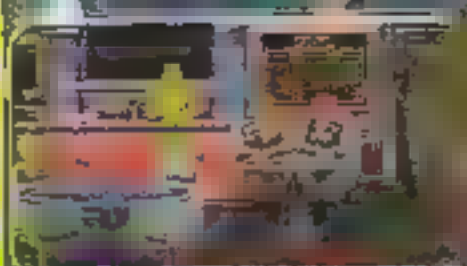
特色

- 20多種超級敵手，
- 小心！可別被打成肉包子哩！

- 畫面背景描繪逼真、自然。所以物品景物移動靈活順暢。
- 動感刺激的音樂讓你緊張得直冒冷汗。

支援： VGA
 支援： VGA
 支援： IBM PC XT
 支援： AT
 支援： 640 K
 支援： 286 386
 支援： 16
 支援： 16

絕對威力



一試便知

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

指萬的任務劇情，更煩你
在傾軋之際又有絲毫放鬆

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》

《飛越龍門》



跟河飛哥



《飛越龍門》
高手的唯一

2XWING

CONQUEST

機人 猛獸

太空飛船與雷射

大口吃

不輸一戰內小惡魔與機精

設備、過真的音效、流暢

網佳 48M XT

售價 640

原作：鐵堡、戰爭、得風

類別：動作模擬

心願，就如同星空下的炮火他是格外美麗。當然，其中也有以凶殘著名的狠心毒手：就以那個真殺戮機駕駛員的 Dakbath 來說吧，沒有人不想馬上把那些人造機體與破壞宇宙的太空垃圾，只有他將更多人成為他槍口下的冤魂。

收拾戰機若太小
料理戰艦並刃向
動：敵艦能派與

行已

◎致命戰況的太空
炸彈戰術的行動
是你是你者敵自己
戰鬥能力的操縱

◎致命戰況的太空
炸彈戰術的行動
是你是你者敵自己
戰鬥能力的操縱

◎致命戰況的太空
炸彈戰術的行動
是你是你者敵自己
戰鬥能力的操縱

◎致命戰況的太空
炸彈戰術的行動
是你是你者敵自己
戰鬥能力的操縱

◎致命戰況的太空
炸彈戰術的行動
是你是你者敵自己
戰鬥能力的操縱

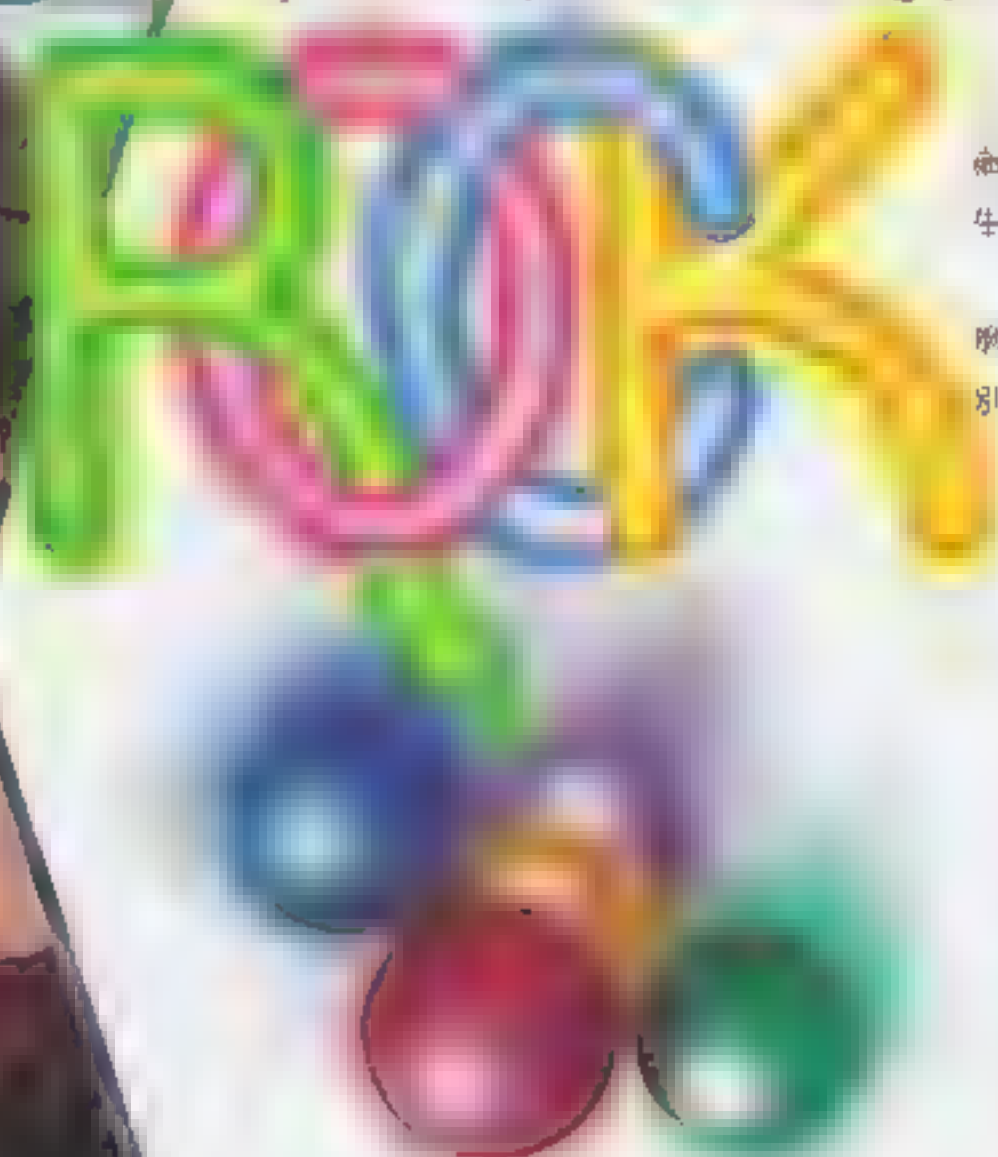
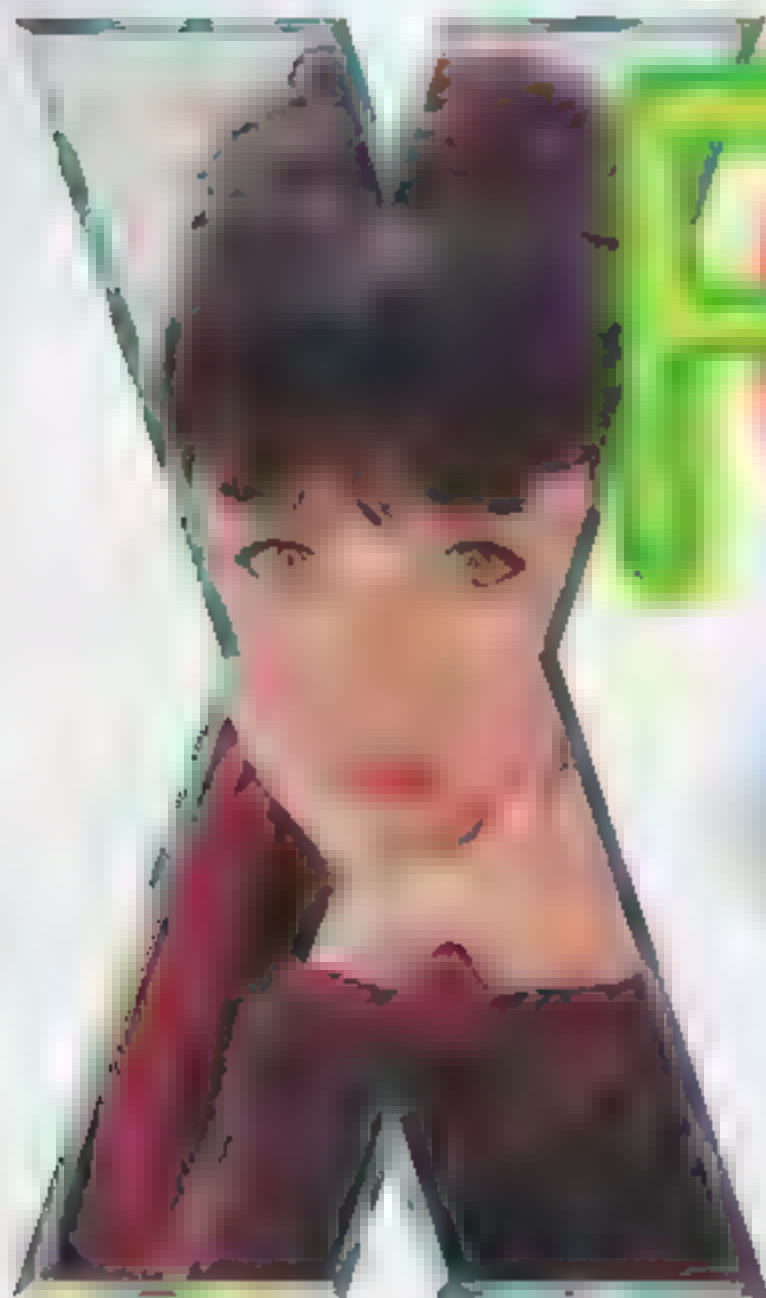
◎致命戰況的太空
炸彈戰術的行動
是你是你者敵自己
戰鬥能力的操縱

凡一次購買兩盒金磁片獎系列產品
贈送精美1991年桌曆1份

金磁片獎系列

魔術新球

當一位位教人怦然心動的美女「圖窮匕見」時，不相信你的心跳還能低於一百四！



玩再玩的遊戲，而且是俄羅斯那專為現代生活中不可或缺的夥伴。

記註：與美女耳鬢廝磨固然「樂不思蜀」，可別忘了上床之前先「喂」

★每一關都有不同的美女圖，畫面精緻，讓你心蕩神怡，皆亂情迷。

★支援魔術音效卡！悠揚飄渺的音樂，任你是柳下惠再也也不禁坐懷人亂。

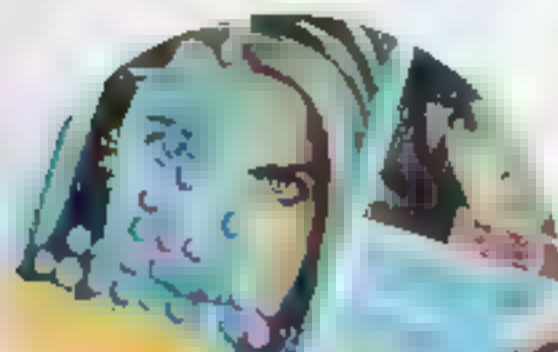
★每一關都有不同顏色的球，才能趕快看倒美人，而消去金色球的數目會隨著關卡的前進而增加，所以，如何讓金球「垮台」就全靠你啦。

★軟體世界極力推薦，她「抓得住」你的心哦。

或快的落下；顏色相同的「伙」球疊在一塊就會如泡沫般消失。但如果讓同色球「人」對齊，瞬間就會「風吹高樓平地起」，半袋碎心的美人兒就永遠半遮面了！

這是同運伴心，一壯，上球及上曲所一個奇

★優美、新金磁片獎系列
★東西座主魔術新球
★Rock 11以快、長、準的速度進駐你的心房。
★紅、金、綠、藍及桃紅五色繽紛的風球隨著台呼嘯，吸急促的音樂或慢



ROCK
魔術新球



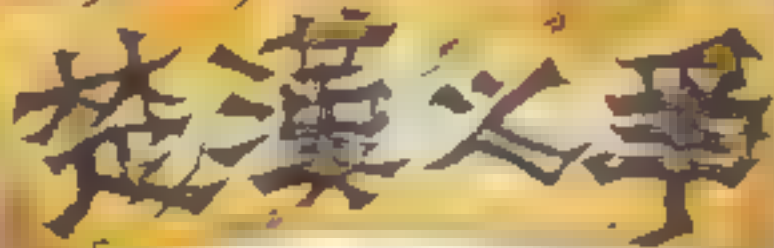
哇！美女，真好看！



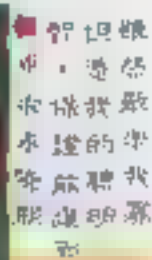
看不到美人兒，心裡好難受。

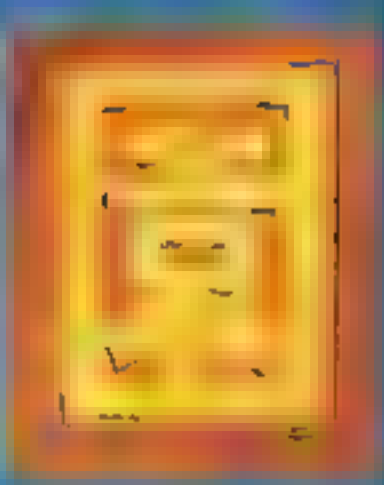
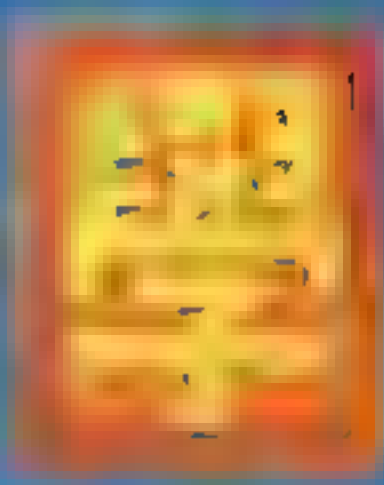
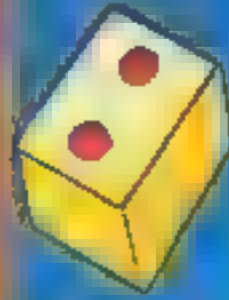
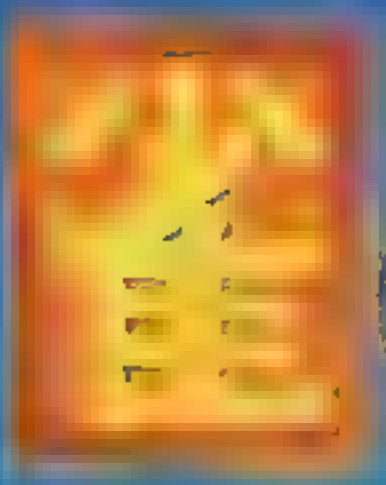
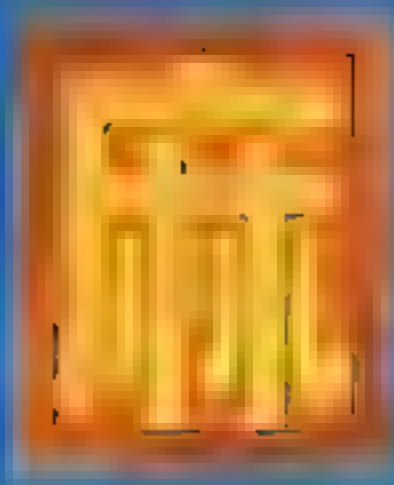


魔術新球



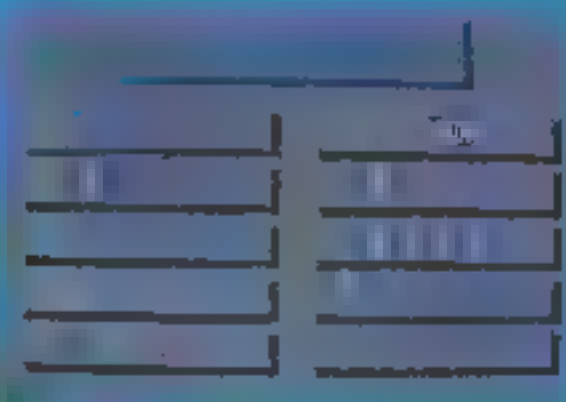
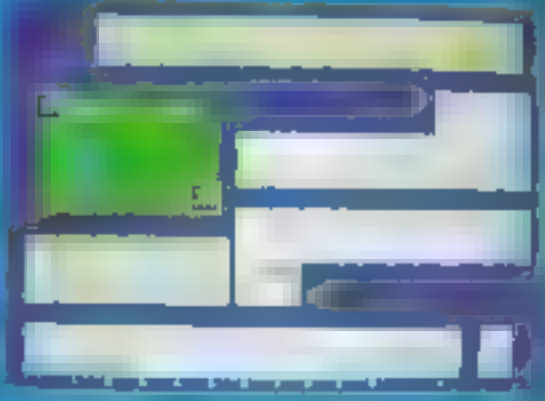
॥ ॐ ॥





【 歡迎各界人士踴躍參加 】

【 歡迎各界人士踴躍參加 】
【 歡迎各界人士踴躍參加 】
【 歡迎各界人士踴躍參加 】
【 歡迎各界人士踴躍參加 】



魔點

一賭美女風采

擲了賭一賭自己的運氣，給生活來點不一樣的感覺吧！

魔點——中國風味的智育遊戲——帶給你心跳加速、來不及呼吸、神經緊繃的感受，過關雖然不容易，卻有非過關不可的誘惑！

這是一個考智力、比反應，還要靠點運氣的遊戲。不同點數的骰子整列降落，而且越來越快。若能在吃掉最少骰子情況下，蒐集到一整列同點同方向的骰子，就有留名於「小人場志榜」上的可能，並出現期待已久的美女圖，讓你魂牽夢縈。

由於遊戲不易過關，因此提供玩家與電腦擲骰子比大小的機會，贏了即可刪掉一列，更有九次的作弊機會，不會讓你因為看不到美女圖而抓狂。

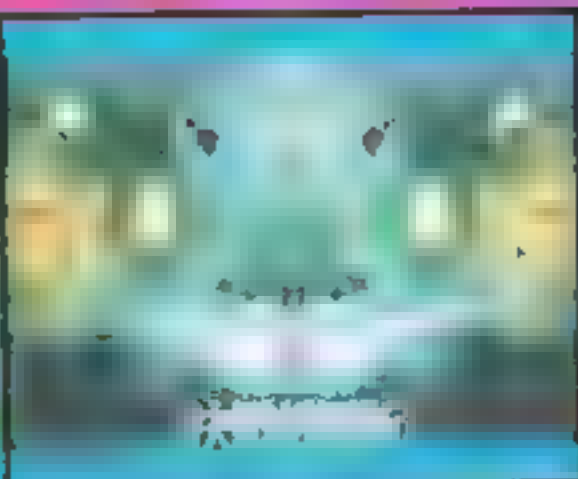
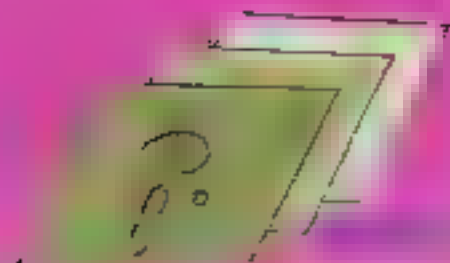
在骰子達到頂端以前，蒐集到一整列同點同方向骰子，美女就在你左右。



家庭世界

哇！越來越性感了吧！

快！快！快！



顯示：單色、VGA
機種：AT
記憶體：640 K
操作：鍵盤
類別：智育
片數：2 寸 (1.2 M)
售價：150 元

決戰俄羅斯改編自大型電玩，專供兩人進行對戰。雖然有各玩各的模式，但是畢竟對戰要來得刺激有趣，不是嗎？

本遊戲榮獲第一屆金銀片獎亞軍，雖然它是移植而來，但是在音效和畫

面上都處理得一級棒，絲毫不遜色於大型電玩。喜歡刺激的朋友，何妨邀您的朋友一起來締造快樂，舒解緊繃的心情呢？！

特點
1. 可與電腦對戰，共分五等級，由「入門」至「神」，若技術不好可

不要輕易挑戰，否則果自行負責。

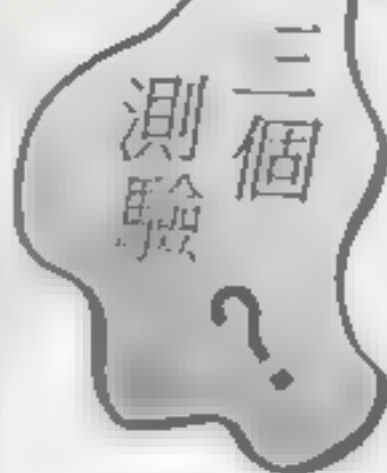
2. 設有「S」、「F」、「L」、「4」、「16」等塊，消掉以上方塊出現各種特殊功能，你死裡逃生。

3. 對戰時，還可以設己方的方塊全都邊手，要他雪上加霜



Lord Jean

猴島小英雄



RRA的遊戲中，主角動不動就魂歸西天，每次都要存一堆進度，亂麻煩的。而猴島小英雄的主角可真是囉大命大，碰到食人族百多被關起來，即使從懸崖上摔下去，也會被橡皮圈彈起來。而且，每一個謎題都有一個以上的解答，就算你作錯了某件事，也都有彌補的方法，不致於讓你犯錯就得重頭玩起。此外，當你玩完一次，也可以使用不同方法再玩一次，這和瘋狂大樓有異曲同工之妙。

接下來照例給玩家一些提示。這遊戲我花了一個星期多，玩出兩種不同的結局。猴島小英雄共分四段劇情，我先就第一段劇情，「三個測驗」作說明。遊戲開始時，你是一個夢想當大海盜的小伙子。首先要去島上唯一的「渣渣酒吧」那裡面都是因為害怕鬼船而不敢出海的勾當，想必有種海盜頭子說：「他們會給你一個測驗，並要求你完成，以證明你自己是否有當海盜的天份。」接下來你上「英雄斷」的時候溜進廚房，拿走桌子上的兩

、夾了底下的鍋子與外面的魚。第一個測驗，「移動」的測驗，你開始你身無分文，只好去馬戲團打工，鍋子會派上用場。有了錢之後就可去商店買把劍，再去訓練場練習。經過不斷的努力，終於出師了。好啦！趕快去找對手練功吧！但決鬥方式是君子動口不動手。當你讓許多人甘拜下風之後，就可以去找劍王了。但他在何方？只要騙騙商店老板，然後跟蹤他，自然可以找到劍王。第二項測驗是找到藏在島上的寶藏，首先還是要找齊裝備，鍋子和地圖一定少不了，然後去黑森林內挖寶，但挖到啥寶物我先保密，到時你就知道啦！

最後一個測驗，偷走「皇家」的神像，但你首先要通過看守在門口的狗，而最好的方法就是讓牠們睡一覺。但怎樣作呢？告訴你學名：「鮮花燉肉」，保證一覺到天明。接下來就要靠各位玩家自己努力了！只要一點想像力與「上」的野感，不難結束這個遊戲。

一般人在提到冒險類遊戲時，總是會見想到SIERRA公司。但是，LUCASFILM公司也非等閒之輩。自從瘋狂大樓（Manic Mansion）以來，隆·吉爾伯特（Ron Gilbert）就一直不斷地改進他的遊戲介面，使其更易於操作，更人性化。這可由隨後推出的紗之器（Loom）、聖戰奇兵（Indiana Jones and Last Crusader）看得出来。今年推出的猴島小英雄（The Secret of Monkey Island）更是做人幅度的改革，只要將游標移動適當的物品上，可用的指令會發亮。例如指到門，OPEN指令就會發亮，此時按下滑鼠第三鍵，就可以執行該指令，這使得操作簡單許多，不必為了湊一個句子大傷腦筋，更不會像其他同類型的遊戲，明明知道要如何解謎卻不知如何讓電腦瞭解你的意思，這遊戲可順手多了！在猴島小英雄只要懂得指令代表的意思，然後運用你的想像力，就可以好好冒險一番了！

在音樂方面，猴島小英雄大多以輕快節奏的為主。尤其是片頭充滿加勒比海風情的主題音樂，一進入遊戲就緊緊抓住你的心，而遊戲過程中的背景音樂更是支支動聽。就畫面而言，整個遊戲有濃厚的卡通風格，配色非常鮮明，讓人有很愉快的感覺；人物的動作、舉止更是誇張，令人忍俊不住。

和其他立體冒險遊戲比較起來，猴島小英雄較「溫和」。在SIE-

柯志祥

銀河飛將

WING COMMANDER

記 剛從虎爪基地 (Tiger's Claw) 酒吧內的大型電玩起身，一眼就看見了兩位未來的戰友，還有那位已經是退休飛行員的親切酒保，和他們打過招呼後，便還手給酒保而去。

看了四下無人，少不得挑個空閒打個盹，夢裡能閒豈不快哉？！如果你第一次嘗試努力成為「銀河飛將」，這就是你奮鬥過程中的第一天！

在 PC 上，終於在 PC 上找到足以與大型電玩比擬的立體射擊遊戲了！按捺住渴飲一窺究竟的心情，先好好地欣賞了整段的片頭展示，才正式進入遊戲，試身手。

古人說：「工欲善其事，必先利其器。」身為太空戰鬥機駕駛員，對敵機作戰經驗自然十分重要，因此我又爬進了酒吧裡的大型電玩，查詢的應變資料。

大型電玩的戰鬥模擬系統中儲存了四種敵軍現行服役中的戰機飛

行戰鬥模式，從��檔手冊看出它們有個共同弱點，就是後方裝甲較弱，通常正面衝突和互咬機尾在戰鬥中佔了大半江山，因此咬住機尾，就是「命脈術」(咬住住別人，他死，別人咬住，你死)。

另外就是敵我船體的側翼受能厚度的保護效果不大，而機身裝甲又不能像堆源盾般在受拍後自動修補，更何況流線型的機身食能而動，難免起來目標較大，因此從新立戰術，敵機護甲也是蠻有效的相比較！

在模擬戰鬥中整齊一波波迎面而來的敵機交，除了在心裡留下高分記錄之外，我又幫自己找到了一項竅門，那就是對付左下角的敵機模式 (Dralthi)！以毀取人的話，我覺得它長的像又大又圓的「燒餅」，雖然裝甲要比 Salthi 厚一點，但是速度慢了一點，目標也大了一點，打「燒餅」遂成為我日後研究如何快速殲滅敵機的主要項目。

在 PC 上，終於在 PC 上找到足以與大型電玩比擬的立體射擊遊戲了！

由於先前猛 K 手冊已有一番心得，如今得以實戰驗證，戰果更形豐碩。過航臨近虎爪基地，獲得降落許可後，作充任務回報便直奔維修休整 (存檔)，並將新獲得的一點一滴再加以整理。

此番出擊雖然贏來十分輕鬆，卻也領教到實戰和模擬訓練的確有其不同的地方。就拿視窗效果來說吧，在模擬訓練中你只能看見駕駛艙內的視野，而實戰中則不然，且來說是不夠的。適時地快速瞄上一眼機身左右和正後方的狀況，除了有助於對敵機進行目標攻擊，更可藉由觀察敵機是否冒出火花，快速判斷敵機受損程度。

很快地前前後後接出過十餘次任務，多半是進行攻擊或直穿逃遁。

敵人不放；不過通常我會像蒼鷹般在敵機外圍盤旋，再覷準時機衝入狙擊！

偶爾也會保護新吏者，可別以為當的哦，後援會發覺你出外巡邏對未來幸，某種程度，這友不再復生，由你護送返航的運輸機將再度陪你出生入死，甚至連殖民地地，也難擊，成功！

目前的戰績已累積至「基地第一人」，這也得感謝每位曾與我并肩作戰的，在「陣亡」，都欠別人救命之恩，起碼遲早將會如此，現在你該知道二人小組作戰的必要性了，運用在實戰中才能使用的通訊功能，視時機調派隊友支援，這，是，個強調小組分工的人，多半會要求僚機保持小組隊形，然後在敵軍彈幕下指派掩護突圍。如果你堅持一點突破，半個不留，合攻單一目標，在敵軍最，數比例懸殊時就吃虧了。如果你和我一樣，以單機作戰，那獨立作戰當然就是最佳戰術選擇了，要是僚機已經七竅生煙，勸你還是快命他返回基地吧。

電戰，通常一個被罵得七竅八素的敵人都挺兇的，不過也死得比較早（氣昏頭就不要命啦！）。當你的電腦主機死，

Bakhtosh 機長駕駛。

在必殺攻擊法方面，取什敵尾，這個可以從秘鑑手冊查得，還要注意別開進敵車的人掉陷阱裡；最快速而有效的殲滅敵軍是先

使用武器時要注意依其特性使用雷射砲雖然威力小，但是射程遠，損耗武器能源少，適宜連續發射形成火線，中子砲威力最強，但射程

晉火力全開固然威力陡增，武器能源消耗卻也頗鉅，最好採用點放方式開火，免得暫時喪失攻擊能力。使用飛彈也有竅門，拿它來打能源

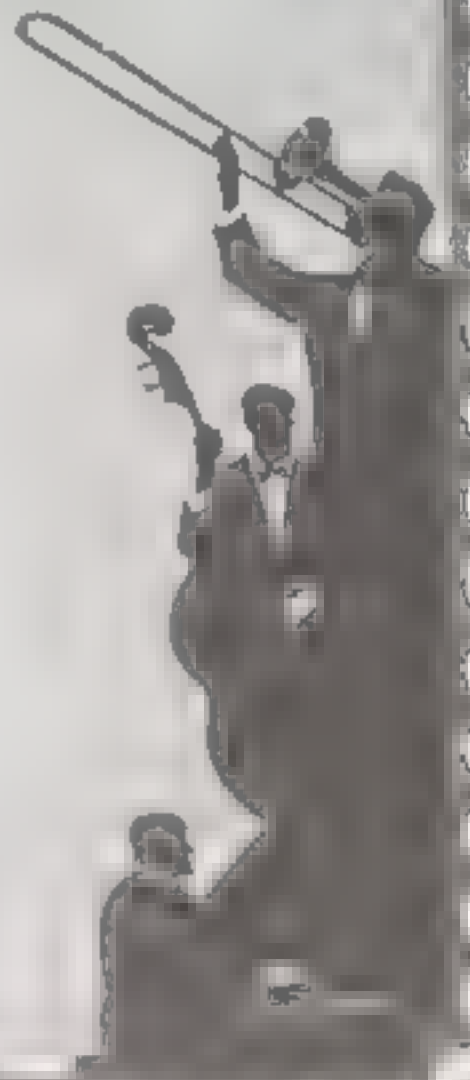
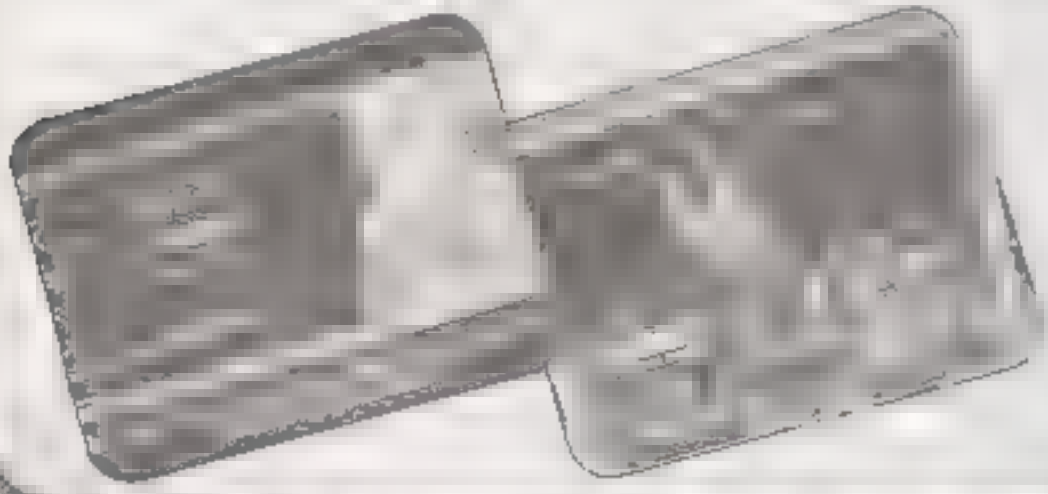
彈則用來把那些敵敵朝我正面直衝而來的敵機打翻身（飛彈加速，敵機加速，相對衝擊力），或者攻擊萬別任意引燃後燃器，極上自己的

Game Over，還真死不瞑目呢！

你高興發揮自己的獨特戰術是你的權利，但是隊友們的情報和忠

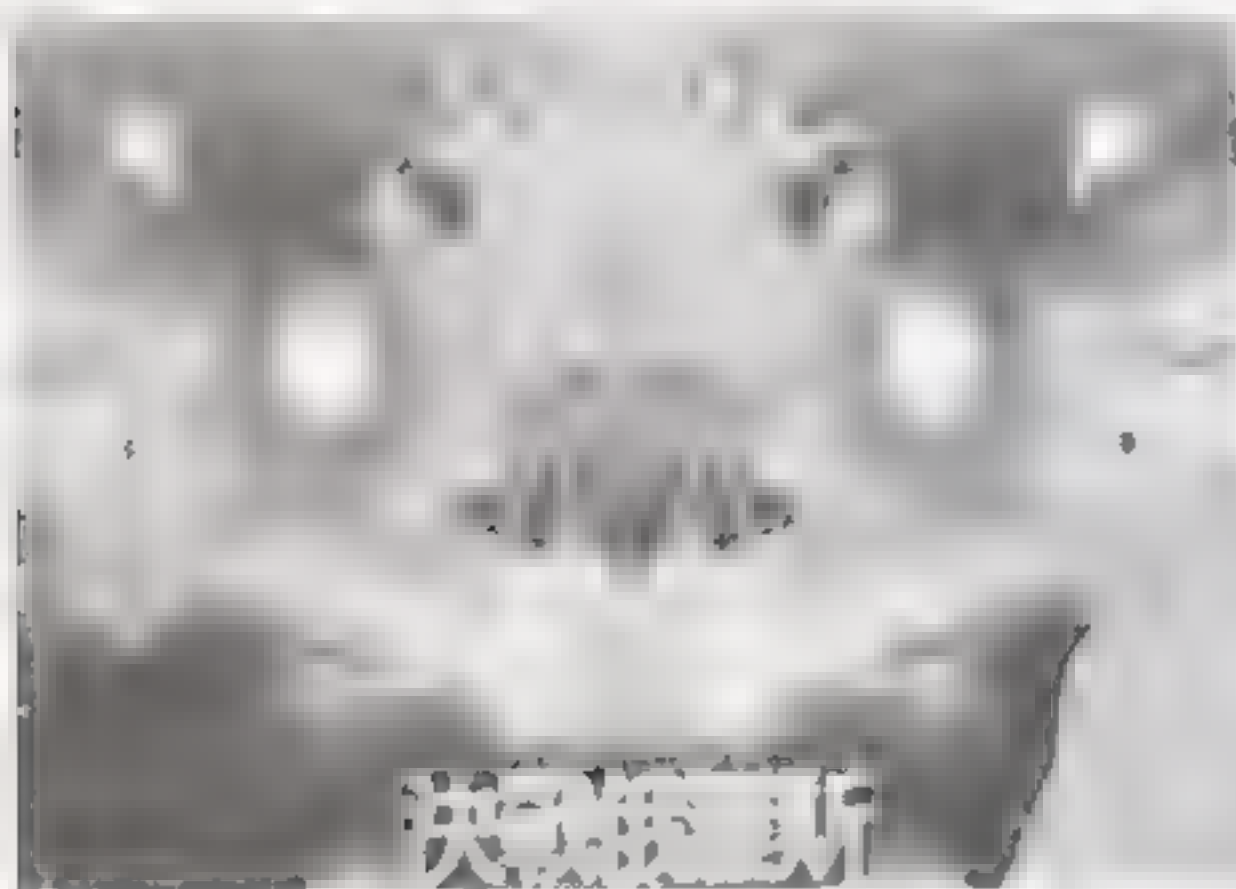
諫不如你，至少他能存活下來就還有幾分道理），好比使用武器和飛彈的砲式攻擊就是他們提供的寶貴意見。將來你要是遇上配備巨管火力的敵機（戰鬥訓練模式沒有這一號人物），絕對不要和它正面衝突，否則下場一定是第一發射穿你的裝甲和能盾盾，第二發為次的太空葬禮付清訂金。據吾人分析結果顯示，其防護重點應於側翼，而戰鬥口勢應在機尾後部，諸君遇上它時可別見小心了！

說了太多不如各位親身體驗，不過，建議玩者使用她確比較不會開關。同時讓我們共同來回憶一句老話「知己知彼，百戰不殆。」一流好手充其量只能攻無不克，戰無不勝，你能夠利用戰場特性，玩弄敵機於掌股之間嗎？或者可能以敵制敵，成為史上傳奇者一人？無論如何，言有盡而意無窮，我該去接取新的任務簡報了，有志者請隨我共赴寶島做黃鸝



回首來時路，彈指見神功

訪決戰俄羅斯作者



採訪 / 吳海境

作者之一王功驊

決戰俄羅斯的作者共有兩位，原本期待他們一同到來，可惜到了約定的時間，只到了王功驊，蔡新岩則在他帶來口信，說他臨時有事，恐怕趕不及前來，於是便和王功驊邊聊邊等蔡新岩的到來。

談起寫決戰俄羅斯的動機，王功驊說最初這個遊戲只是學期末交的作業，僅支援單色螢幕，可以玩而已。後來看到金磁片比賽消息，便找好友蔡新岩（同時也是國中同學）利用暑假一同改寫動作，他負責程式上體，蔡新岩負責魔奇音效卡和圖案設計，及小部份程式。

王功驊說，遊戲對他而言，並不是為了娛樂，而

是一種挑戰。早在 APPLE II 時代玩創世紀 III 時，他便嘗試仿照著寫過，已完成很多。但後來發現，那時的人數，實在太少，只好改換動作；假若時間充裕，一定寫大型的遊戲，並展現出自己的風格，不會走移植的路子。

關於所用程式語言，他說他雖然會使用 C 語言撰寫，但 C 語言的數值運算速度太慢，以這樣的作品，在比賽中沒有勝算，於是用組合語言全副改寫。至於目前仍使用 C 語言，例如數值運算。

組合語言的執行速度雖然最快，但是用組合語言寫程式卻面臨一個困擾

，可用除錯程式太少。Turbo Debugger 操作方便，但它一旦切換到文字白，就再也切不回去了；而 GodeView 名氣雖大，用起來卻更不順手。所以他遇到 BUG 時，都先憑直覺判斷或猜測可能錯在那裡，再直接看那段程式。由於程式是自己寫的，雖然變數名稱，見了仍然可以猜出意義。

一般程式設計師有將些數值或訊息在程式執行中輸出，以利除錯的做法，但他並未這麼做，因為使用低階語言寫程式，一切都要自己來，如果這麼做，就需要另外寫輸出程式，很不方便，而且這部份也可能出錯。

最初的時候為了除錯，曾把未成熟的作品放到一家電腦公司給一些朋友測試，後來聽說流傳到 BBS 上，便不再如此做，改請家人測試。

對於作品在 BBS 上流傳一事，王功驊覺得別人動作蠻快的，這麼一來多多少少會影響成品上市的時間，因為有些人覺得玩舊版就已經很過癮了，不會去買新版遊戲，或以為舊版就是新版，誤認他們倆寫的決戰俄羅斯不過如此而已。

在改寫決戰俄羅斯之初，他們倆遭遇許多難題

首先是 VGA 卡不會控制，又問不到滿意



答案，中文翻譯書上的名詞也沒有解釋，在硬體背景不強的情形下實在很難看懂，只好一邊看書一邊再嘗試。

由於圖案造形雖然和以前軟體繪製的，但起先不知道檔案結構，只能畫出來看看，抄下顏色再變入。後來知道檔案結構，便能直接用程式調取使用，輕鬆、方便多了。不過繪圖軟體的缺點也不少，並不很合用。

聲音方面問題最多，Ad Lib手冊資料看不懂，只好用音色製造機製造音效，樂曲則請人用PE II 進入，再用程式轉成自己這種轉換用的字型

工具程式就寫了上百個）。

此外尚有經費問題，後來終於逐一克服。

我問他：能不能想像親眼目睹作品在商品架上陳列出售時的情形？

他說會感到蠻興奮的，同時會問消費者遊戲好不好玩和為什麼。他也希望遊戲上市後，消費者能給予建設性的批評。

許多程式設計師不願意來寫遊戲，寧可寫商用或工程用程式。但王功驊說這兩者他都寫過，前者用的人有限，後者很煩——用戶定的規格常會改變，使得程式一改再改，而且需要了解商業活動及相關

知識。寫遊戲的成就感就比較大，不但知道的人多而且不必應客戶要求屢作更改。

初次參賽就能得到名次，他有相當的成就感，雖然這次是以移植大型電玩的題材得獎，但他個人認為移植之路能不走就不走，要是有時間構想，很希望有一款新類型的遊戲。

他是由玩遊戲而後寫遊戲的，認為「玩遊戲」應該是一件好玩的事。根據他的體驗，好構想不但來自熟練，也來自玩遊戲時或回想時聽到的靈感。好的遊戲構想也和愛玩的類型有關，因愛玩才覺得

是好遊戲，覺得好才寫它。

金磁片獎活動的得獎名單，在還沒有到來，甚是遺憾。

最後，王功驊還計劃金磁片獎活動的得獎名單，在還沒有到來，甚是遺憾。許多人都是遊戲，但就是缺乏額外誘因，金磁片獎活動可以刺激他們玩遊戲，因為十萬元對學生而言不是小數目。不過從宣佈到截止收件，至少要有半年的時間。採取業餘方式的他式樣，難以比專業求作品的方式，不過目前以學業為重，若要寫下一個遊戲，得等寒假了。

軟體世界年度大戲

資訊展



/ 企劃室

資訊界的年度盛事——79年資訊展，將於12月1日在台北世貿中心揭開序幕，展開為期一個月的全省巡迴展覽。軟體世界在今年北展資訊展設有6個攤位，以金字塔的造型將國內外最新的PC GAME呈現在您眼前。

今年軟體世界有3大特色：

1. PC GAME 展銷會
軟體世界每年都會舉辦的，第一屆金磁片全國休閒軟體設計大賽，從全國50萬遊戲人口中入選了30件作品，再挑出6件得獎作。所以這6個

個人自製的PC GAME可以說是國內休閒軟體市場上的第一屆PC GAME。

PC GAME，軟體世界首先推出改編自大型電玩的決戰俄羅斯及第一套中文戰略遊戲——楚漢之爭。

不是SIERRA，不是VIPS，不是TAITO，而是屬於中國人的金磁片獎系列作品。關心台灣PC GAME發展的朋友，請來軟體世界館參觀。

軟體世界與EA公司合作，推出

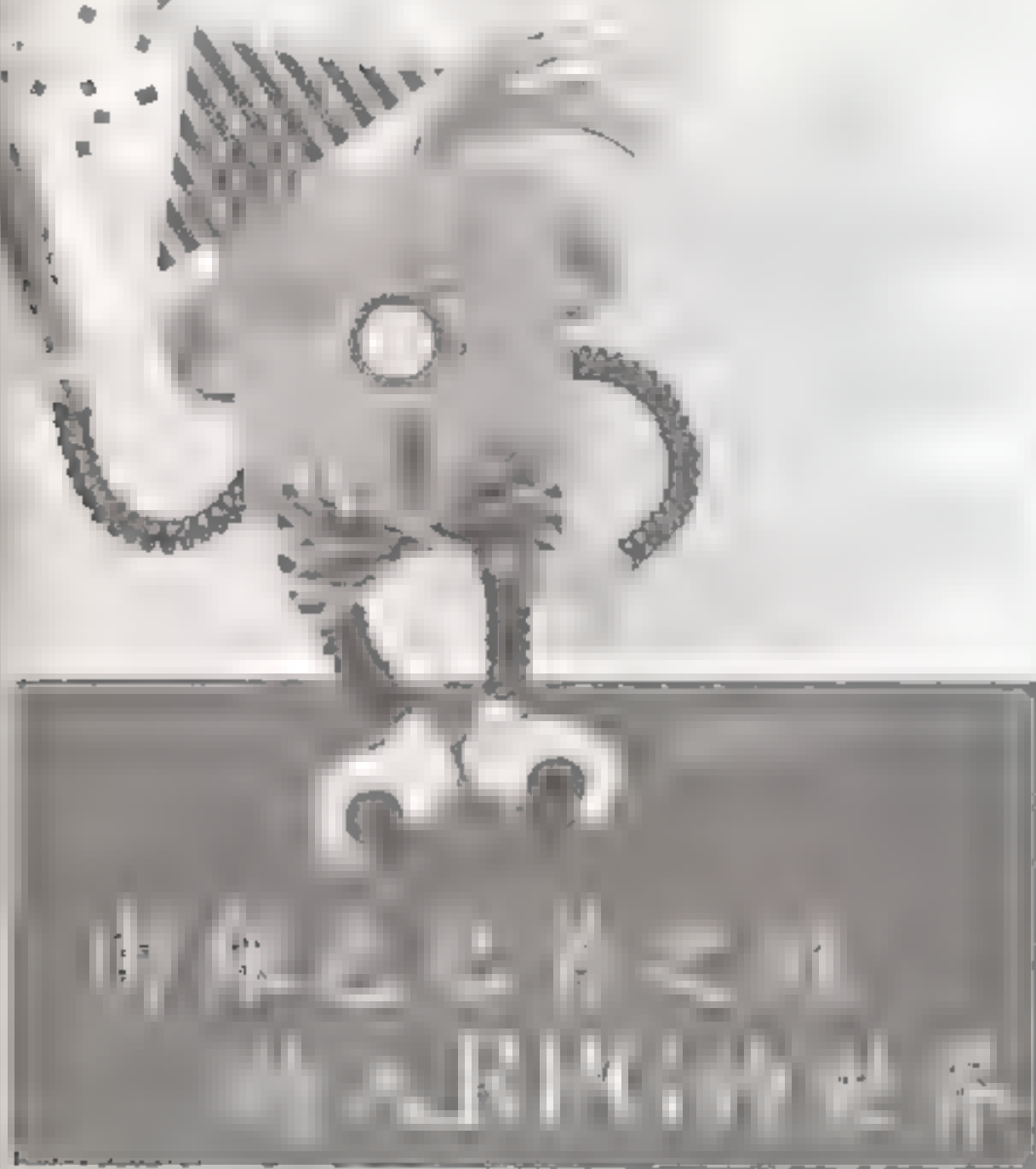
公司出品的個人用繪圖軟體，展出包括DELUXE PAINT II、EXCHANGE、STUDIO 8、ANIMATION等繪圖軟體，是您以平民化的價格，享受繪圖樂趣，想自己嘗試畫出3D立體動畫嗎？請來看看軟體世界展出的EA公司個人繪圖軟體。

3. 遊戲體驗區——將VIN BOX及魔奇音效卡結合使用，使4吋的PC GAME畫面在29吋的大螢幕上出現，精彩的畫面，優美的音效，軟體世界館專為讓您享受前所未有的操作快感。

12月份走一趟軟體世界館，決不讓您失望。



冒險補習班



一、前言：

由於現在社會富裕，所以家裏有 IBM XT、PC、AT 已經不是什麼希罕的事，正因如此，使得咱們發燒友的人數日漸增多，相信如果能把全球的發燒友組成一隻軍隊，反攻大陸只需二、三天即可（耳屎的也會贏，人多嘛！）。而諸多發燒友們玩的 GAME 又各自不同，有動作、益智、立體冒險，真是五花八門。但是卻只有一般人玩 RPG，大多數人一生一世都不碰，那動作遊戲，或是專攻了攻勢的 GAME，實在是讓我為你們感到可惜。於是，去那個出櫃的我，就來開個補習班啦！對了，我想可能會有

人問，「為什麼要選這個 GAME？」

，因為它有以下三大好處

A：省錢：僅要一百八十元，較創世紀六代、武士傳說、克萊恩英豪便宜，而顯示也較一百五十元的冰城傳奇 II 好（我個人的感覺）。

B：省創造：如果你曾玩過青色幽的詛咒，而且有不錯的觸性，那麼不妨傳送過來，體驗一下「死」的感覺。

C：省練功：開始便有七、八級的功力，使得魔法師一開始就可擁有閃電、火球等等強大的法術，更使解救知識之泉之行簡單地多。再者遇到怪物時只要輕施小術，便可半能叫葬儀社來收拾殘局了。這可

不是吹牛的，筆者曾以一記閃電幹掉二個牛頭人以及兩個巨魔，即吧！

基於以上三大好處以及為了使各位了解到 RPG 的樂趣（YMJ、LORD JEAN 等人必定有同感），所以筆者與我的 IBM PC/AT 在有限無休地搏命衝出了數日之後，特地在此為大家 SHOW 出我的心得及發現。

一 組成勁旅



（左起：法師、戰士、牧師、盜賊）

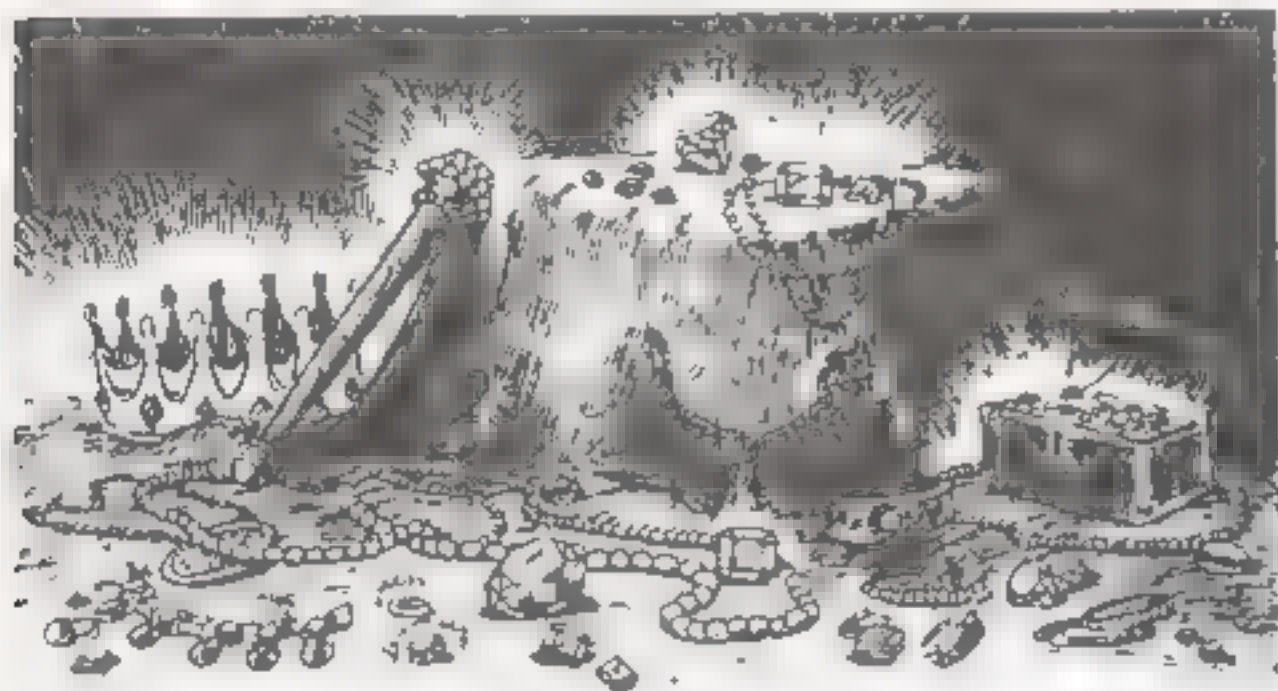
～18頁創造人物，不要呆呆地以為 HP 高就可以選定，那是100%錯誤的。應該於 AC 值最小時選定，差不多 6、7 就可以了，別太強求。創造完之後，別忘了調整一下，能將全數升到最大值（當然，名字除外），當全隊都完成之後，就可以上路了。一開始市長會送你一些東西，不妨參考 30 頁、31 頁（上冊）來拿，但依筆者之見，不妨把冰雪魔杖交給前方隊員，因為這樣就可以傷害躲在後面、可以施法的敵人。東西分完了之後，先集營，讓魔法師、牧師記憶一些法術。

魔法師可以記憶雷電術、火球

術、臭雲術以及魔法飛彈等實用法術，而牧師可以記憶心靈之焰、毒擊術，而其他法術記憶也無妨，但是筆者建議您，最好先記憶一些

重要的法術，不要依等級排下來，或是見一個記一個，因為如果在 REST 時被打斷，那麼沒記到的法術，可是要等打完了才能再記的。

三、戰鬥之後：



那，學習在戰鬥中生存。在與兵來犯的對陣之後，先休息一下，然後累得四肢無力吧！且慢，別忘了你的戰利品，一開始別急著拿，先確定一下那是什麼東西再拿也不晚。有的名稱可以在手冊中找到，可省去字典的麻煩。在拿之前先看看現在是控制誰，依照適當的職業人士，選擇不同的法術，例如牧師拿 LONG SWORD 吧！也許有朋友說拿完了先回去休息一下，待會兒再分也不遲，但是當當當你正在享受你的春秋大夢時，卻成了南柯一夢——被打斷啦！而且有時一步一怪物，連 ENCAMP 的機會都沒有，所以最好還是在拿的時候最好。

還有在休息的時候要注意，千萬不可養成「打到那裏，睡到那裏」的習慣，因為做「人」的休息時間雖然可以，但是「人」的休息時間偷夢的機會就非常大了。所以要休息最好在知識之泉或者城裏，但是要在知識之泉休息，則要先去擊敗守衛的赤龍，衝入最內層，幹掉那

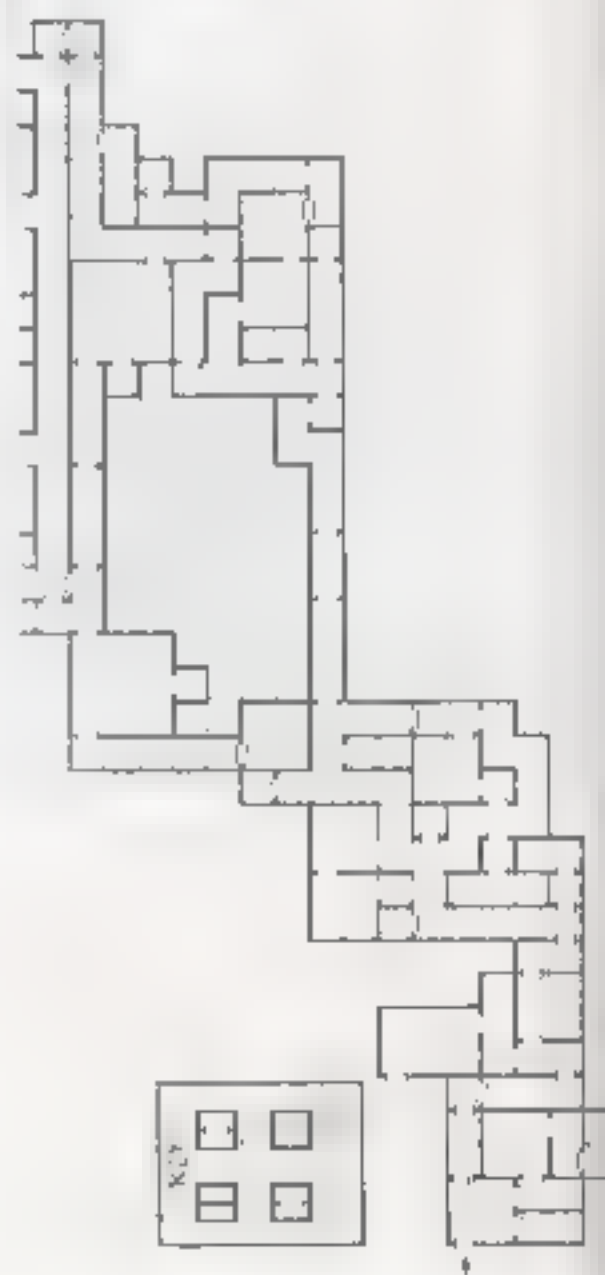
條四格大小的龍，則知識之泉會給你一個「神奇的東西」，並告訴你從此以後你來此地將不會受到攻擊，你就可以安心休息了。

而要在城內休息最好在原來的城，如果在別的城的話，有時會到一半會有 GUARD 來找麻煩，而在原來的城，如果先出城再回來，則會有一堆的人們攻擊（穿紅方的人叫 FIRE KNIFE），而他們會使用毒擊術（POISON），一中必死（真奇怪，我的一次只能降低一個 HP，而他的最多可以降低二十個 HP！），所以最好儘快地幹掉他們，即使是利用所有的法術也不打緊，畢竟還是休息的時間比較重要。而休息的時間如果真的 HP 過低，那麼「休息」的話，寧可休息一天（上層用騎馬走術、技巧，也不要一次休息過久，否則會造成擊時，上層會造成嚴重的傷害。

如果你在外遇到「敵人」，問你要不要回去的時候，最好選 YES，因為通常在你選 NO 之後，就會

有怪物或是 BANDITS 來找麻煩。在打完之後拿戰利品時，以 GUARD 和 BANDITS 及 FIRE KNIFE 的較棒，而且有時會有魔法物品，而生頭人的好像是水貨，都是 2 元、10 元的，所以不缺錢時不拿也無妨。而龍（DRAGON，以西格大小的「老鳥」比較有油水，至於 WHITE DRAGON 通常是沒有東西，所以最好不要找這種皮厚又厲害的傢伙練功。

四、總圖：



相信有軟體世界 17 期的人都知道，本遊戲有著 96×64 的特大地圖，所以如果有人不繪任何圖面全破的話，我出錢小子四個字倒過來寫，在繪圖時紙的選擇很重要，不過以「有格的」比較好，而字小的人用小格的，字大的用大格的，不過說來說去，用稿紙就可，「有格的」

如果在城裏最好先選 AREA 指令變成平面模式，這樣比較好畫。最好是走一步畫一格，這樣比較準。而老鳥們如果功力夠，可以用目測的，但是看錯了別怪我。

還有就是很多地方地形都差不多，有的甚至一模一樣，只是門通到的地方不同而已。所以你有時走了一小段路，就可以預測後面路。

而很久以前，許多門、路都還沒走過，那時不妨拿一本簿子，記錄下還沒走過的路之目標，這樣以後探索就方便多了。而在城裏除了記下房屋的名稱、功用之外，也別忘了記下城名，以免攻略後又要重走一遍，然後再恍然大悟的說：「我早就來過了嘛！」，那你就出錯啦！

五、其他



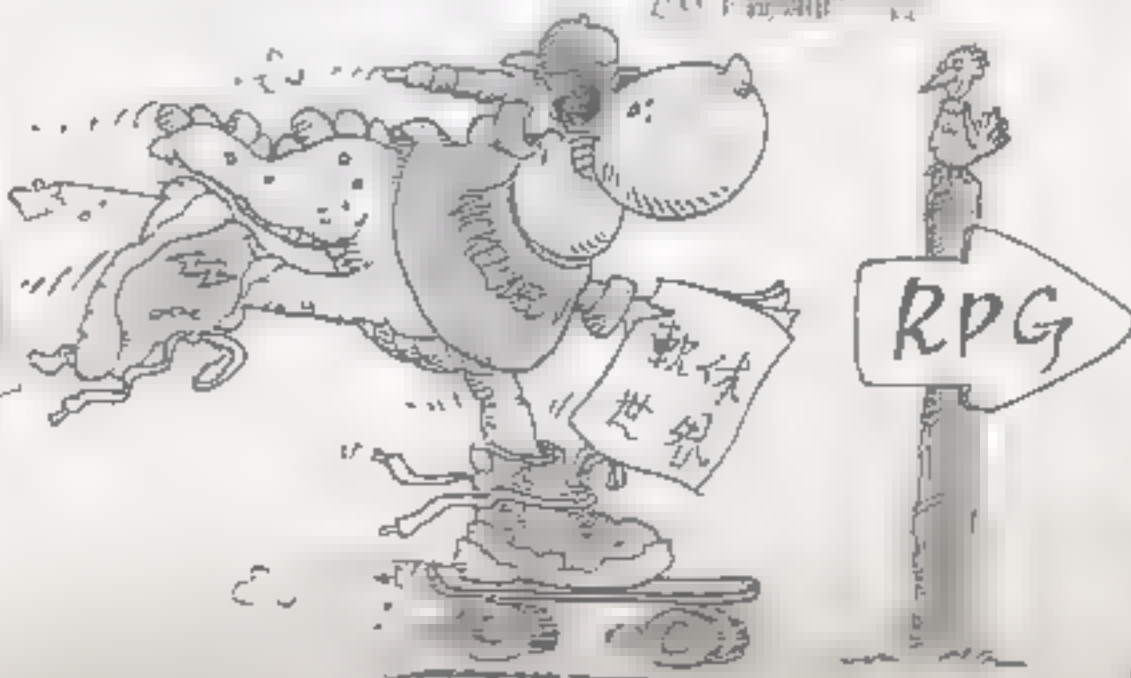
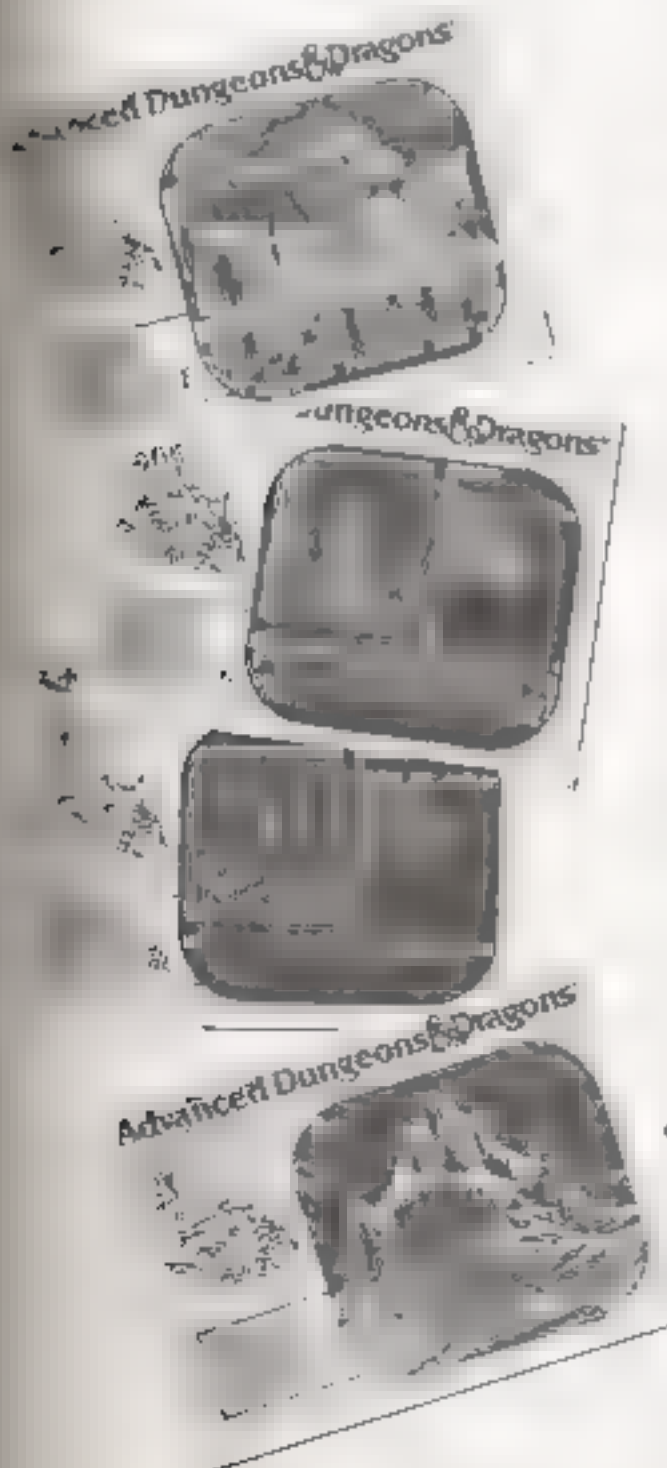
說到這裏，問各位一個問題「我是誰？」對了！就是「出錯小子」！正因叫做出錯小子，所以難免有些出錯，漏了一些沒說，所以就在此重說。

1. 在創造隊伍時，不妨參考手冊中的例子，或參考軟體世界 17 期中 LORD JEAN 的例子來創造，而後應在 ENCAMP 時排隊伍順序：戰士、賊排前面，而魔法師、牧師則排後面，以防打仗時被打得落花流水。而除了依職業排之外，也可依 AC 值排，AC 數值大的排後面，AC 數值小的排前面，不過這樣比較不好，因為 AC 值可以用魔法、魔法物品、魔法盔甲降低，筆者現已把戰士的 AC 由 6 變成 -6，即吧！
2. 相信諸位少玩、不玩 RPG 的朋友們，有一部分是因為英文不

是十分精通吧！相信各位如果沒有像 Y M J.、LORD JEAN 一般的英文功力，決對無法直接玩下去，所以各位如果經濟許可的話，最好買一部掌上英漢、漢英電子字典，這樣比較方便，而英英式英漢、漢英字典也不錯，但是它們屬於 TSR，如果遇到記憶過大的遊戲如創世紀 VI 之類，就會導致無效、當機等結果，而且必須先執行中文系統，有的遊戲在中文系統下的顯示實在是……唉！所以這招也不太好。再不然就使用手查式字典，或是找部「活字典」來，這樣更方便。而使用手查式字典時最好不要邊玩邊查，否則萬一又發生什麼事，就不太好了。

六、結語：

本人玩了許多 RPG，本人中了本人的「蛇魅術」，以為本人也是一個高手，那你就錯啦！從玩電腦到現在敵人只玩過五個 RPG，所以功力也不是很強，雖然現在已有些許進展，但是對於進入國一，為了避免進入國四，因此只好開機養神，因為我們的生命會失在不知不覺之中，因此特此 SHOW 出我的心得，希望諸位接棒人能夠承先啟後、繼往開來，承續我的心得，再加上自己奮發努力，幹掉恐怖魔王，為各位的 RPG 之路開闢一條路。





Y. M. J

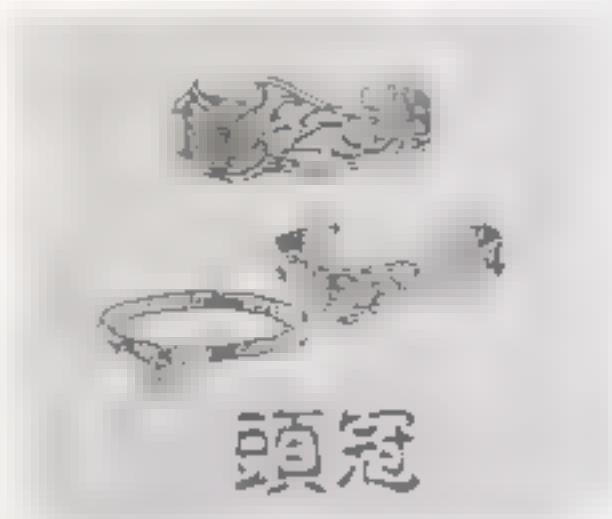
嗨！大家好，我是啊哇裝備店老板的好友出徒大法師，前一陣子才從國外溜達回來，本來想和老友好好聚聚，誰知才剛打開大門，店裡已有人氣騰騰了。我一進去，就見道上個月警察跑到店裡沒收了軒轅把刀劍和十字弓，說什麼違反槍砲彈藥管制條例，嚇得老板趕緊收拾東西，舉「店」遷到國外去了。

我長遠想看看在奇幻軟體世界雜誌上的「遺作」，雖然是很詳盡，但是仍有很多魔法物品和特殊裝備在文中未曾提及。為了紀念這位老友，也為了使這個專欄能真正的告一段落，我決定寫下這篇補遺，為各位介紹一些常見的魔法裝備和冒險旅程中常會出現的物件，以饗各位常為了特殊物品而傷腦筋的玩家。

除了頭盔（Helm）、護甲（Armor）和盾牌（Shield）外，還有許多不歸屬於「防禦用具」，但卻具有防護能力的小型裝備，這些小物件多為可穿戴上身的個人用具，除了能

提供些許防護力外，大多數也都是常見的魔法物品。

1. 頭冠（Crown）——不同於帝王頭上所戴的皇冠（Royal Crown），頭冠通常較小，以一個與頭部大小相仿的弧形或圓形金屬環為主體，上附一些花樣，鑲一些紋飾、寶石、文字，使構成了一個頭冠；質料有金、銀、青銅及白金等，



頭冠

通常戴在前額的頭冠具有裝飾、固定頭髮、以及防止劈砍類武器攻擊（不幸的是，效用大多不會太好）的作用。附有魔力的頭冠可以

提供更強的防護力，對魔法攻擊的抵抗力，甚至可讓配戴者施展蘊含其中的法術。而出於頭冠是戴在頭部的，所以有些頭冠並非藉由對腦部的影響來提昇配戴者的能力，如使人變得更聰明、更忘。

由於本身的質料，鑲上的寶石等因素，頭冠多珍貴而價昂，附有魔法的防護力最強，而金或銀質頭冠最易附有魔力。

2. 項鍊（Necklace）——項鍊是相當常見的首飾，由各種不同式樣的金屬球柱或寶石串接組成。有些項鍊在中央有個較大的項鍊墜，鑲以寶石或寶石，其功用多為防禦性之用。

項鍊本身提供的防護力不強，但項鍊上卻常附有治愈及防護性的魔法，例如提高防護力、中和法術的效或防止瘋狂系魔法的作用等。有些項鍊，還可讓配戴者擁有（1）驅逐不死生物等能力，對配戴



供了更多的保護。

一般人多認為項鍊是女性專用的飾物，但是對於亟需防護力的冒險者來說，他們才不會管那麼多呢，因此男性冒險者的身上也可看到各式各樣的項鍊，尤其是不便穿戴重甲的施法者們，更是迫切地需要這種輕便的護具。



項鍊

由於全由寶石及貴金屬所組成，以項鍊的價值比頭冠更高昂，一些有特殊力量的項鍊，甚至是金線所無法買到的。

3. 披風 (Cloak) —— 在一般人心目中，英雄、勇士之類的人物，是穿戴著一席寬鬆的人披風，迎風而立，在一般冒險者、神祕法師、魔術師等，亦披掛上一些特別的用途，並不只是穿著好

披風實際上只是一塊布而已，用護背部免於風沙雨雪之苦，在必要時也可以發揮一點防護的作用，氣好時說不定還能攔住敵人的兵（古代的刀劍、鋒利程度多半很差）。而人披風不單是塊布的兩頭繫上帶子，而是和護肩 (Pauldron) 合在一起的。小的披風只能遮護背部，而大型甚至可以把全身都遮蓋起來。長是因入而異。

披風的質料就更加五花八門了，有的披風有用絲、紗做成的，棉布

、亞麻布也是常見的材料，在寒冷地區甚至還有用大件毛皮做成的披風，至於其他一些稀奇古怪的材料，像白金絲、羽毛等，較為少見。便不——介紹了。

披風上所附的魔法可使它擁有遠超過金屬的防護力，尤其是接納魔法的魔法披風 (Elf Cloak)，對於魔法的攻擊更具有卓絕的防護力，是冒險者們夢寐以求的寶貝。

由於披風輕便而且不佔空間，所以冒險者們幾乎不分職別人人一件，特別是整天穿著長袍的魔法師們，更難免披掛上披風，而有些特殊披風要比普通的來得重，非戰士是不能上身的。



披風

4. 短杖 (Rod) —— 這是一種又小又輕便的木製或金屬製短杖，絕大多數都附有魔法，其性質類似迪斯耐卡通中仙女的仙棒一般，可任持有者輕輕的揮舞、施法。短杖大多選到精美，在朝上的一端附有各式各樣的花邊或小雕像，明顯短杖的用途。

通常攜帶短杖並不會有任何的影響，短杖純粹是用於施法用。一支短杖只能施展一種法術，其內含有一定量的法力，一旦用完了，短杖就變成普通木棒了。

各式各樣的短杖可以施展各式各樣的法術，即使不太會法術的人也能輕易的使用短杖施法，因此收集各種

強力的魔法短杖是冒險生涯的一大樂趣與保障，一旦遇到強敵，就把壓箱底的短杖搬出來用，保證順利過關。



短杖

5. 腰帶 (Belt) —— 用來束住衣服的重要個人配件，除此之外，腰帶上也常配戴著長劍、短刀等兵器，小布袋，皮酒袋……等，對戰士們來說實在是不可或缺的。

腰帶通常是由厚皮革製成，在正中央有扣卸皮帶用的大扣 (Chape)，這使得皮帶也能夠提供些許的防護力。後來有人注意到了這一點，便把皮帶加寬，再打上銅頭圓釘 (Stud)，對於易軟性的武器便有了相當的防禦能力。

附有魔法的腰帶相當少見，大概就只有克萊恩英豪中的強力腰帶 (Girdle of Giant Strength) 而已了，較特別的腰帶有用鐵鏈或鐵片連接起來做成的，雖然防護力更高，但是它的重甲也往往使得配戴者的敏捷度大降。

6. 魔杖 (Wand) —— 和短杖 (Rod) 比起來，木質的魔杖是要長得多了，大約比手杖 (Staff) 還要長一些。魔杖是魔法師們施展法術時絕對需要的東西，一名年輕的見習法師通常會花上半年至一年的時間到野外去尋找一段適合自己的木杖，然後將自己的法力灌注其中，日以繼夜的淬鍊木杖的魔力，使木杖的力量能和自己融為一體，互相感應，在施法的



時候便能順利操縱魔法的作用，這就是魔杖的製造過程。如果沒有發生什麼意外的話，一名法師終其一生只使用一支魔杖，而失去魔杖的法師不管再怎麼努力的去淬鍊另一支杖，也很難再回復以往的力量了。



魔杖

通常魔杖只能由主人來使用，對非施法者來說只是一根爛木頭而已，然而有一種特殊的魔法師——Enchanter——專門製造具有法力的魔杖。Enchanter 擅於將各種魔法附到裝備上，他們不但以此為生，而且也自行製造具有法力的魔杖出售，像火球之杖（Wand of Fireball）、魔彈之杖（Wand of Magic Missile）等，都是出自 Enchanter 之手。不過這類的魔杖內含的法力和短杖一樣有限，法力一用完便只是一根爛木頭而已。

魔杖雖不以防禦效果，但拿來當武器倒還稱手，只是威力比手杖強不了多少，拿來搔癢還差不多。

⑦手鐲（Bracelet）——也是飾物的一種，大小約可套上手腕的金屬環，配上美麗的寶石和精美的鑲工，就成了女孩子最喜愛的首飾之一——手鐲。

手鐲可以提供一點點的防護力，由於鮮少附有魔法，手鐲多被視為一種有價值的飾物，而不是性命攸關的防禦裝備。

手鐲也常被人刻上種種紋飾、符

號及文字，做為身份標誌、車牌護身用，甚至被身陷絕境的人用來記下重要用語或轉述訊息，而某些秘器能繼續流傳於世。



手鐲

⑧布袋（Bag）——幾乎每個旅行者都會在腰帶上綁上一個小布袋，用來裝金幣、打火石這類瑣碎的小物件，從事長途旅行冒險者偶爾也會帶個大布袋裝行李。為了保險起見，有時小布袋會改成用皮革製作，比較不容易磨損。



布袋

⑨護身符（Amulet）——用來保護配戴者免受某種力量侵害的神聖之物。護身符隨著用途的不同而有各種不同的外觀，雖有鑲嵌寶石的金屬紋章、內盛特殊灰粉或聖物的布袋、一小塊受過魔法浸染的人骨或獸骨，甚至是一顆神秘的黑色光滑小石。通常護身符都會穿上一小段綵線以便配戴，但是配戴者常會將它緊握在手中，以求能使護身符的「力量」充份發揮。

在正常的狀況下，護身符將可永久持續它的守護能力。少數附有魔法

的護身符具有正面的防護能力，例如中和攻擊魔法的威力等，而普通的護身符則只能主動而持續的發揮其效力，如防止不死怪物近身、防止高熱的傷害等，另一種內含法力的護身符可供施法之用，如巫術（Wizardry）系列中的各種護身符，法力一用完就立即粉碎。



護身符

⑩戒指（Ring）——戒指是最常見的小型飾物，也是最常見的魔法物品。戒指的普遍是由於它的易於製造——一個可以套在手指上的金屬圓環，再鑲嵌上寶石或精細的金工，就是一枚戒指了。



戒指

普通的戒指除了美觀外，尚可作為身份辨識用及提供一點點防護力，而附有魔法的戒指就真的是五花八門、洋洋大觀了。戒指上附的大多是防禦性魔法，像隱形（Invisibility）、終止（Negate）之類的法力，一戴上法術便自動施展，直至戒指中的法力耗完為止。

較特別的魔法戒指有回復戒指（Ring of Regeneration）和威力抵



指 (Ring of Power)。前者可以把陽光中的能量轉化成生命的能源，只要在陽光下戴上它，失去的生命力就會逐漸回復；而戴上後者則會立刻擁有驚人的臂力，這類的的作用會持續到取下戒指為止。

①徽章 (Mandilion) —— 鑲嵌珠寶和神秘印記的魔法徽章擁有各種強大的魔力，這些徽章大多是由高階的魔法師或秘術師為了某些特殊的用途而製造的，所以都針對不到另一個相同的徽章。



徽章

由於魔法徽章是為了特殊的用途而製造的，所以它的用途多半也很有限；你會需要它，但卻很少會有機會使用它的力量。

①皮靴 (Boots) —— 對於用雙腳走遍天下的冒險者們而言，皮鞋無疑他們最「親密」的朋友了。為了禦沙地、溼潤等各種地形和防止蟲咬割傷，冒險者們大多穿著厚皮革製成的長統皮靴，穿的時候用布條綁緊或繩子拴緊，這種皮靴注重耐用與舒適。皮鞋的衍生型有經過防水處理的沼澤鞋 (Swamp Boots) 和釘上鐵皮以增加腳部防護力的甲鞋 (Armored Boots) 等。

皮靴



附有魔力的靴子可在「行」的方面提供相當多的便利，例如，可以行步如飛，可以登山涉水，可以登上危岩峭壁，甚至可以飛行……等。不同的魔法靴各有其不同的用途，多半沒有使用期限的限制。

①鐵手套 (Gauntlet) —— 這是普通皮革手套的加強版，利用連環甲的原理，將一塊又一塊的鐵片扣起來製成手套，具有相當的防禦力，能防止大部份劈砍類武器的傷害，但是戴上鐵手套會使手指的動作變得相當笨拙，因此只有精銳和精的武士們才配戴鐵手套，以免因手掌受傷無法持劍而落敗。

鐵手套



除了保護手部外，鐵手套也可做為武器用（難道什麼叫「鐵拳」嗎？），不過遇見身穿厚甲的敵手就沒用了。

魔法鐵手套有很多種，最常見的

是可增強配戴者臂力的力之鐵手套 (Gauntlet of Might)。也有在鐵手套上附上傷害性力場的，但是這種鐵手套你不用它來揍人是顯不出它的特殊威力的。

①護腕 (Bracer) —— 這是一種常見的小型防護用具，金屬製的護腕就是順著手腕及小臂的形狀，將易於鍛造的金屬片打成圓筒或弧狀，加上紋飾便於裝載，再鑲上珠寶，刻上紋飾和護身咒文，就成了一個標準的護腕。



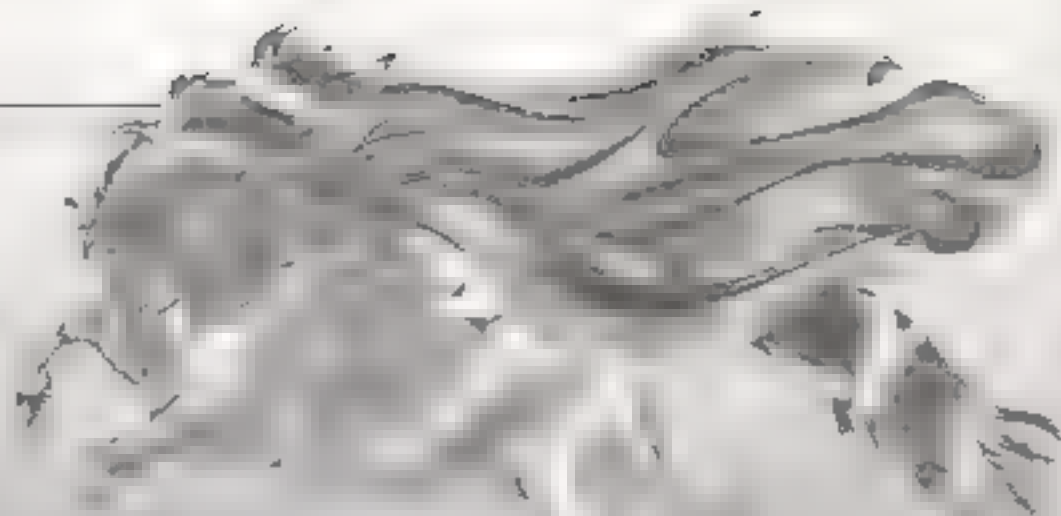
護腕

護腕能保護手腕和小臂末端免於劈砍類武器的攻擊，當然其防護範圍和強度都遠比鐵手套多了。

魔法護腕的防護力比普通護腕更強，但是上面大多不會附有法力，僅能提供較佳的保護而已。

有關個人裝備的介紹就到此告一段落，下期要談一談在 RPG 中常會出現的幾種礦物。✦

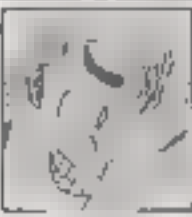




三、



A cartoon illustration of a thief. The thief is a round, balding character with a large nose, wearing a small hat and a bow tie. He is holding a large sack labeled 'THIEF' and a key. He is standing next to a door with a 'LOCKED' sign and a keypad. The keypad has numbers 1 through 9 and a star symbol. The thief is looking at the keypad with a determined expression.



梅杜莎指環

無時無刻
1 美人妝
PM 7-9
2 美人如廁
PM 8-11
3 美人就寢
PM 11-AM 7

世界納粹
戰情指揮中心

B.B.

虎豹胆

絕不!!—



石炭並參取成藥的武石才調
這位府君，已成了個不顧名義的
武石，故指是「非」，「非」的「不」
新的「不」字，有「好」的「不」



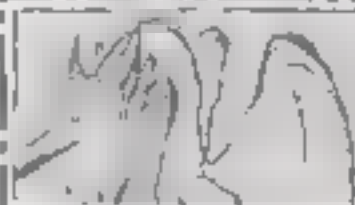
請問白雲公主
在這兒嗎？



R16, VS 白方公局



可以任意挑選應有的神藥，是除邪降日，去災，消災，祛人族的話，有時族就會發生一些麻煩事……



冒險者福音 防火新秘技

禁食用。×牌減人器

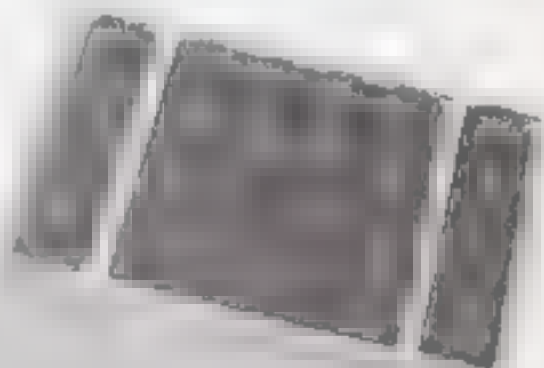
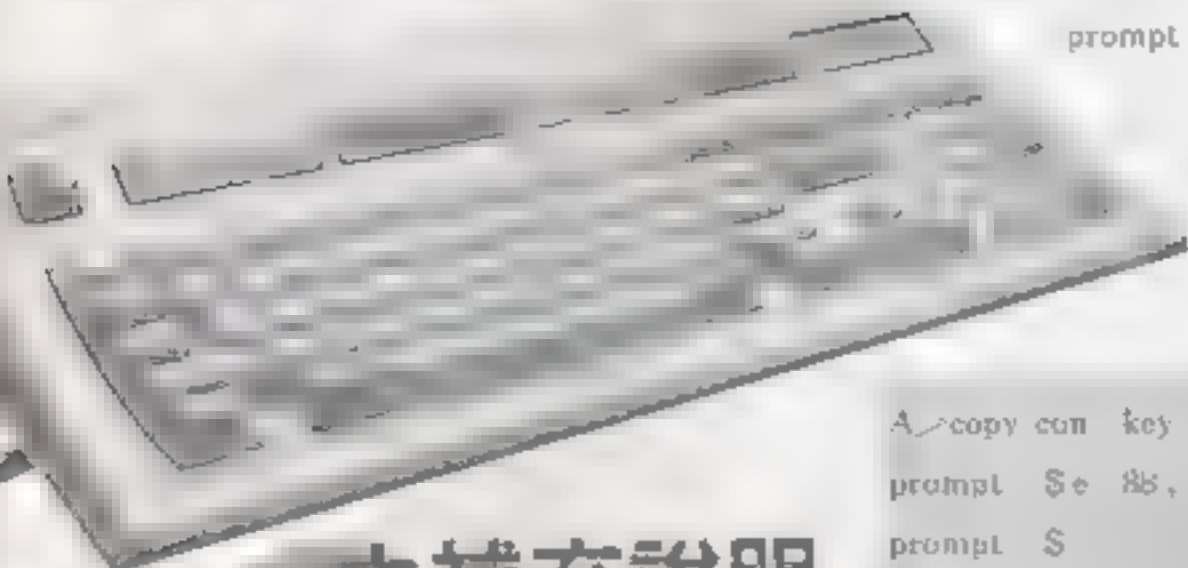
欲購速洽 喇哩裝備店





改變超人控制鍵

在 DOS 系統下，若要修改 (Ctrl + Alt + Del) 等字元，也使用 DOS 的 COPY CON 來建立檔案時，就必須用 prompt \$e 來表示。



補充說明

/ 吳維瀚

```
A:\>copy con key.bat
prompt $e 88,32p (X 變成 left,
prompt $
prompt $e 75,56p
prompt $v 77,50p
prompt $e 76,32p
prompt (按 F6 建檔結束)
```

在 DOS 系統下，若要修改 (Ctrl + Alt + Del) 等字元，也使用 DOS 的 COPY CON 來建立檔案時，就必須用 prompt \$e 來表示。

在 DOS 系統下，若要修改 (Ctrl + Alt + Del) 等字元，也使用 DOS 的 COPY CON 來建立檔案時，就必須用 prompt \$e 來表示。

銀色七首之謎



銀色七首之謎是個相當容易上手的遊戲，筆者雖無 L. Jean 的功力，但也不過一天時間便結束了。和青色樹的詛咒、克萊恩美素相比較，SSI 公司顯然有意使 RPG 更大眾。

在 DOS 系統下，若要修改 (Ctrl + Alt + Del) 等字元，也使用 DOS 的 COPY CON 來建立檔案時，就必須用 prompt \$e 來表示。

至於另一片 2D 磁片則是用來儲存的，如此一來在安裝過程中，就不必重複磁片的安裝，自然快多了。

至於另一片 2D 磁片則是用來儲存的，如此一來在安裝過程中，就不必重複磁片的安裝，自然快多了。



隱形戰機

太陽

隱形戰機



「隱形戰機」耶！你看得見嗎？

F-19

和F-15 II同為 Microprose 出品的遊戲，可惜前者並未支援魔奇音效卡，但加以比較分析後發現 F-15 II 的音效程式有 ISOUND.EXE、TSOUND.EXE、ASOUND.EXE 及 NSOUND.EXE。而 F-19 只有 ISOUND.EXE。不過，解到各檔名的第一個字母 I 指 IBM PC 喇叭，T 指 TANDY，A 指 Ad Lib（魔奇音效卡）。

因此只要將 F-15 II 的 Disk A 上的 ASOUND.EXE 拷貝到 F-19 的 Disk A 上（使用硬碟者則 copy 到 F-195F 子目錄內）即可，但因磁片空間可能不夠，所以可用 PC-TOOLS 將原磁片上的 ISOUND.EXE 搬移（MOVE）至 Disk B 上即可。日後想聽聽 IBM 喇叭所發出之樂音時，再將其拷貝回來。

往後要進入遊戲時只要鍵入 F-19 / AA 即可。你是否覺得片頭音樂似曾相似？沒錯，正是 F-15 II 的片頭音樂。其他音效除語音合成部份外，都配合著魔奇音效卡作用，帥吧？

看吧！有了這些先進精密的科技產物，萬事輕鬆愉快！



雄壯的背影，忘了收機輪



英雄交響曲

魔界歷險

第一章 攻略

/ 春泥

一、準備&練功&賺錢技巧

名隊員是必需的，兩名可博鬥兩名可魔法。在可魔法的兩名中，其職業必須是一名可醫病，一名可算，這在魔王一關中，有重大意義。

組好隊伍，選3—4角失的坐騎，這一關的鼠妖極易將經驗，駁路走過門則入，看見了一個在轉的球，一個小球快速旋轉，這裡沒有敵，則才來打「地獄妖團」傷「不」，命力，站著不動補充一下再進去下門。

一入門，看到了一個火池。跳火池，走向最左邊，可拿到一枚火水晶。向右離開火池，藉著伸縮桿跳可到剛才的房間，把生命力補充到全。

再次回到火池了，這次可不必躍火坑，藉伸縮桿向右，遇到第一個口，進入即可。進入後，向左走，到了牆，全隊會向上跳，按一下向，傾隊面可右方，按向上則全隊面右方，此時把速度調成0，找塊重著[Enter]鍵，可以看到鼠妖不停，走死，休息一下，回來時經驗點全，第一萬左右就可以了。到了旋轉球的房間時，別忘了再充一下生命力，再快速回到城內。回到城內，別管火水晶，將游標

右移，按下[Enter]鍵，看到國王出給你的價錢了嗎？9元買的東西竟然可以賣到上千元，賣了吧！大家把身上的東西都賣完了，再把火水晶賣掉，此時大家都有錢了，可以買上萬方提升，到數千，也有足夠的金錢來配合了。令註：經驗若超過65535則會歸零。速度若沒有調成0，則魔法的速度會趕不上鼠妖出沒的速度。

二、開始攻略

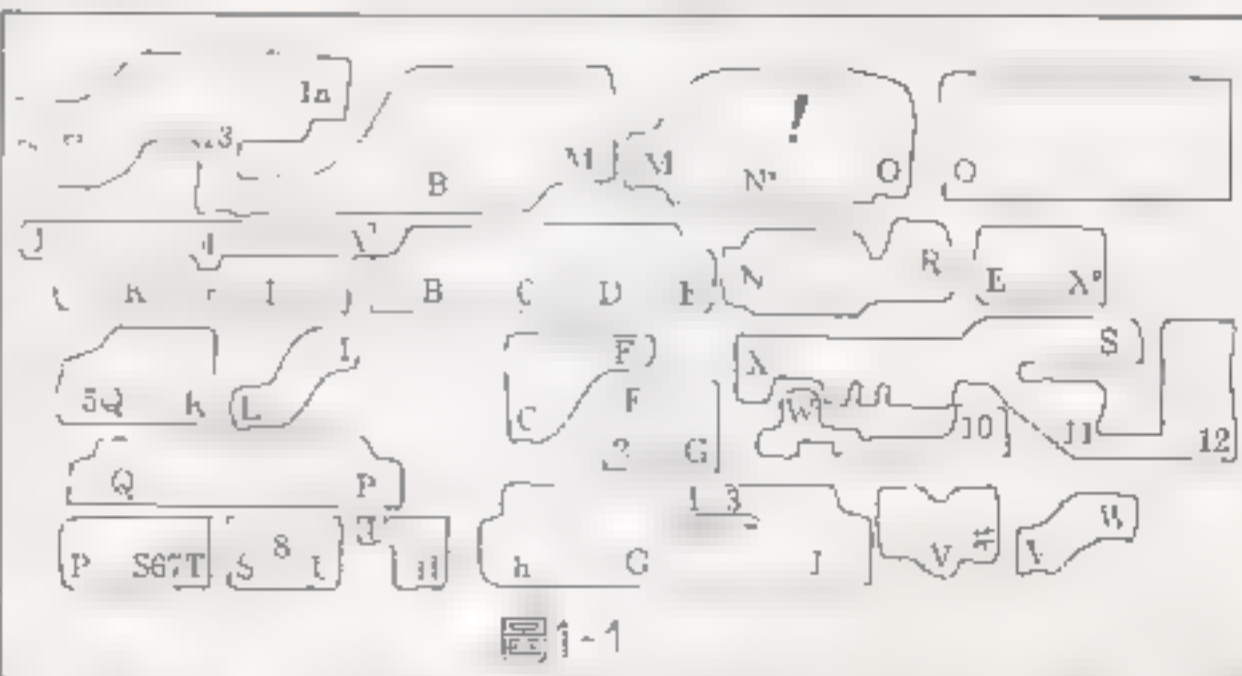
兩位可博鬥的隊員先去破陷阱的妖蟲，因為後面幾關有很多物品而門的上面有陷阱；而另外兩位魔法者則學習辨識物品，以決定何物該留，何物該丟。

在地圖上，A、B、C等英文字母代表門，而小寫的字母代表可出不可進，數字則代表訊息、物品…等一切該說明的事物。

1-1 失竊的權杖（圖1-1）

1是藍珠（Blue Ball），拿起後13的通道就會打開，由B進入。現在開始遇到牆就去撞一下，可發現藥草。有C、D、E、三個門，D門內有一個老人提示你該做什麼，不必理會。由C門經F門到2可拿取第一個水晶，再由G門出去，經過J門，看到一座橋，橋中間有火把，在火把上跳一下，果然出現了秘門L，回到A門出來。

進入M，在9的地方放下藍珠，N門開啟，進入後由R傳送到r，



經由秘門 L 到 I，在 3 可發現第二塊水晶。回到 r，進入 K，拿起 5 的水（多跳幾次，才拿得起，遇到某些怪異事物最好多跳幾次，跳到訊息取得或沒有才可以）。由 Q 到 P，把水晶放在 6、7 的瓶中，進入 S 門把水放在 8 的瓶中，回到 S，可以把水晶拿回了。現在可以進入 T 門，小心酸液，快點進入 V 門，通過 W 到 10 讀取一段訊息後，快 W、V、T、S、U、H、J、A 的順序回到了 M，到 N 門那兒拿回藍珠，再由 M、B、E 到了 X 門前，一樣放下了藍珠進去，由於在 10 讀取過訊息，因此可以拿起第二隻藍雕像 \$ 的錐形石了。

快速由 X、B、B、M 到了藍雕像前，放下錐形石，O 門開啟，進去舉盾，只要接著空白鍵向前衝，瞬間他就死了，拿回錐形石。回到 N，剛才在 X 門的藍珠，應拿回來打開 N，經 N、R、K、Q、P、T 到了藍雕像前，放下錐形石，火速由 T、S、U、H、J、A、M 到 N 前拿回藍珠，再由 M、B、E 用藍珠開 X，原本 11 是不可通過的，現在可以了，到了 12 就可以拿到王杖。拿了王杖就要走了嗎？寶箱內可不只王杖呢，再搜一下，有長劍和藥草。

出去時別忘了拿起藍珠，回去時 13 的地方用跳的過去，不要把藍珠放

在 1 處架橋。藍珠可施展復活的法術，而武士雖然無法用長劍來施法，但是學珠的力量卻可增加武士的屬性。

1-2 失去的護符 (圖 1-2)

要進入本關前，先到訓練場去加強體力（活力），巫師則加強智力，精靈最重要的屬性則是魅力。魅力高的隊員，買東西可以便宜價錢購入，加星球法力只需一年。而加了精力後的武士和侏儒，才可以開這關的門。

先由 A 進入到 1 處拿黃金車，再會要「鑽石」或「寶石」才能開 (Diamond Staff) 開啟某些門。再由 A 門到了山丘上，在 10 的地方殺了特定數目的山巨人，可以發現翡翠戒指 (Emerald Ring)，這也是一把用來開門的鑰匙。下山後進入 E，在 2 的地方拿起樹汁，由 P、Y、AA 到 9 的地方，可以看見戴斯楚的手下，要你通過 BB 門，進去後赫然發現是一個陷阱，還好一位老婦人來救你，由 M 出來。老婦人在 4 的地方要你去見他的叔叔，由 L 經由井出去，金杯也會遺失，別擔心，這是必要的過程。

快趕到 0，在 5 的地方，婦人的叔叔氣急敗壞地逃走。快由 Q 進入，在 6 的地方跳一跳，R 的門會打開，再跳一下可到 9 處，如果不動嘴

充一下生命力，通過了 R 門就是戴斯楚了，必須用刀砍才砍得死。出去到井口處，先由 P、Y、AA，就可以在 BB 旁的牆上發現監獄鑰匙 (Dungeon Key)，再由井下去，可發現秘門 N，由 N、V 可到地底。

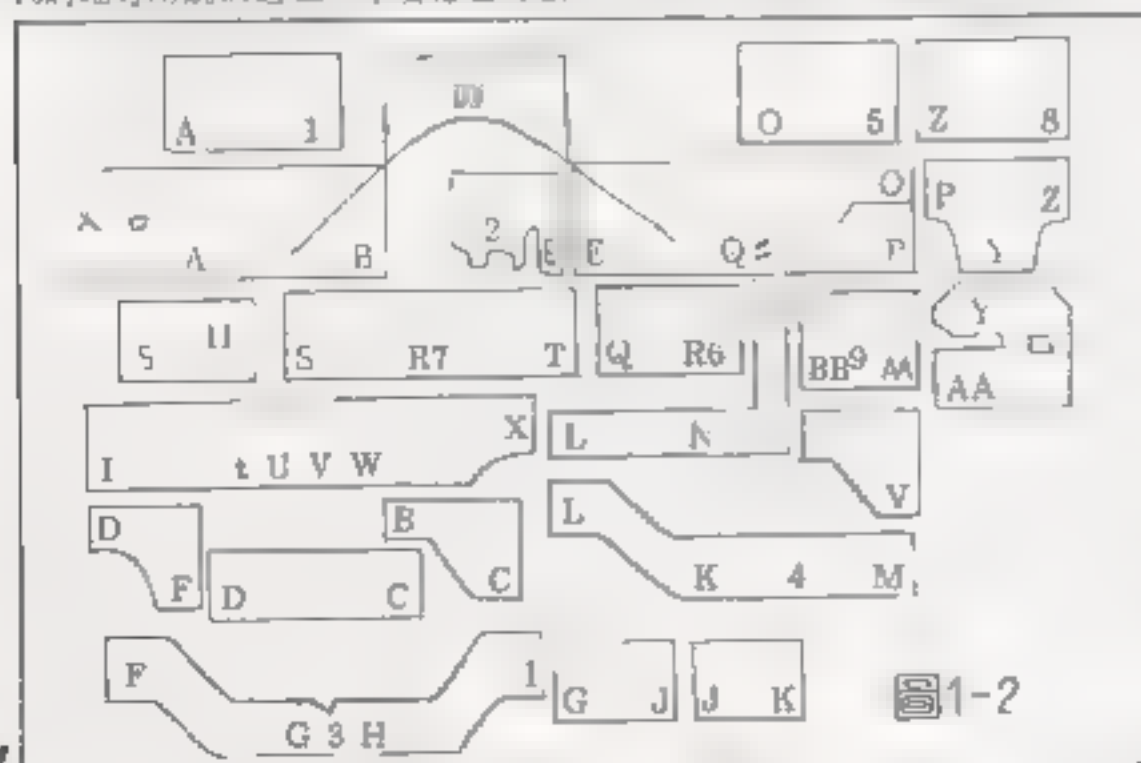
再經 X 門，可以找到山丘上那狂妄的傢伙，已被綁在那兒，和他 Talk 一下，他會給你聖殿鑰匙 (Shrine Key)。再由 L 門進入，有一個沈默的人，快用樹汁把他弄醒，這樣原本束縛護符的力場才會消失。再經由 W 門，可以看到失落的黃金座，用監獄鑰匙換下黃金座（跳兩次即可）。

現在進入 1 門，3 處有個石頭擋住了去路，多看幾下石頭，發現是由沙子攔制進 H 門，把沙子放掉，進 G 門經 J、K 去見一下老婦人，再由 L、B、Q、R、S 在 S 內可以看到護符，拿起它，由 S、R、Q、P、Z 到 8 的沼澤，丟下護符，這一關就此終了！

1-3 撒旦的水閘 (圖 1-3)

這一關的門更厚重，把武士、侏儒的力量和活力轉高些再進來。前先到 A 拿白粉，這可是滅火的重要物品，由 B 門進入，有一火把上有訊息，看了就可以由 D、G 找到另一把有訊息的火把。回 G 經 F、K、M，略為瀏覽第二把訊息火把，過 N 門，魔王在前，殺了以後開始訓練跳躍能力。

果然在 4 找到第一把劍 Gabriel Sword，簡稱 GS (以後還有 Rafael Sword、Silver Sword、Michael Sword、Crystal Sword，分別稱為 RS、SS、MS 和 CS) 經 N、M、K 回到 F，向右急行，進入 H 門，牆邊的火把有訊息，而四根柱子似乎有問題，查看一下卻又推不動。別擔心，出入 H 門二次後，突然覺得 5 的那根柱子有問題，推一下，就把外面要



布的水淌掉了。

出H經F、K，原來的四個瀑布變成四個洞口，經由O的洞口，把白粉放在火上，果然在7找到了RS劍。快由K、F、D、B回到A，再拿次白粉，現在可以進入C了。放下RS劍只見C門開啟，經C、P，再放下GS劍，Q門才會開啟。讀一下8的火把訊息，回到Q，出現了秘門R，進入後第一個活塞下壓到底。在9的地方出現了SS劍，出R，把GS劍拿走。

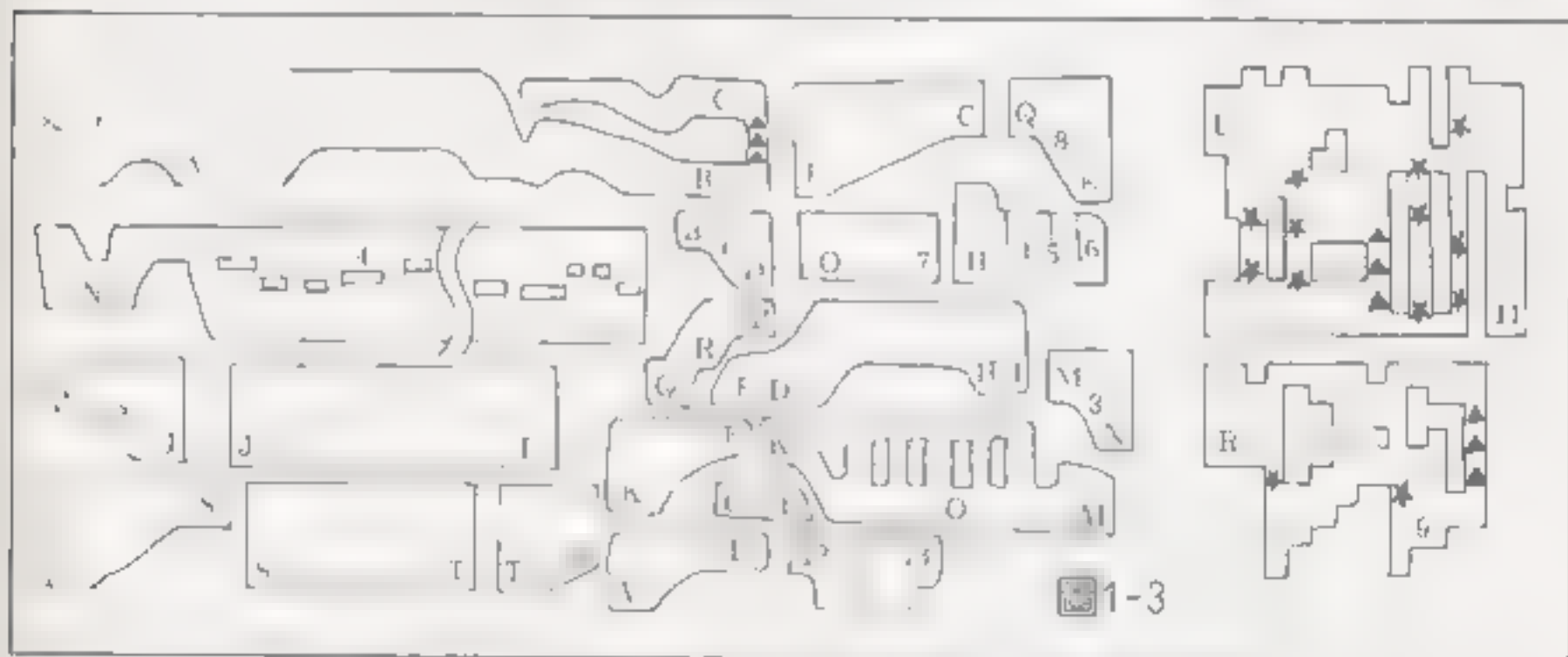
由P、C、B、D、I、S，在T門前

放下GS、SS兩把劍，T門才會開啟。裡面還有一盆火，記得剛才拿的白粉嗎？放上一盆幾乎7秒，放一次果然如願拿到了MS劍。離開T門別忘了帶走GS、SS兩把劍，現在經S、I、G（經由G門時讀取火把2的訊息），J到達了U門，放下MS劍就可開啟U門。

進去後共有四個活塞，由左至右，第一、二個活塞下壓，第四個活塞下壓，讀取火把3的訊息，把CS劍。出U門（別忘了帶走MS劍），經J、G、D、B、C、P、Q、F、

L，到了最終的V門。途中遇門要放劍就放下一把，在12、13分別放下SS、CS劍，歷史性的畫面出現一水間暢通了。

回去城堡時別忘了帶走劍，再拿走一份白粉。雖然武士、侏儒無法施法，但是可以藉由魁球而增加屬性（其中太陽加Dex、月亮加Prt、水星加Str、金星加Vit、火星加Int、木星加Mgt、土星加Krm）。侏儒原本不可分配劍，但是若武士手已拿滿物品，侏儒就可以分到劍了。分完劍後把多出的武器賣掉。



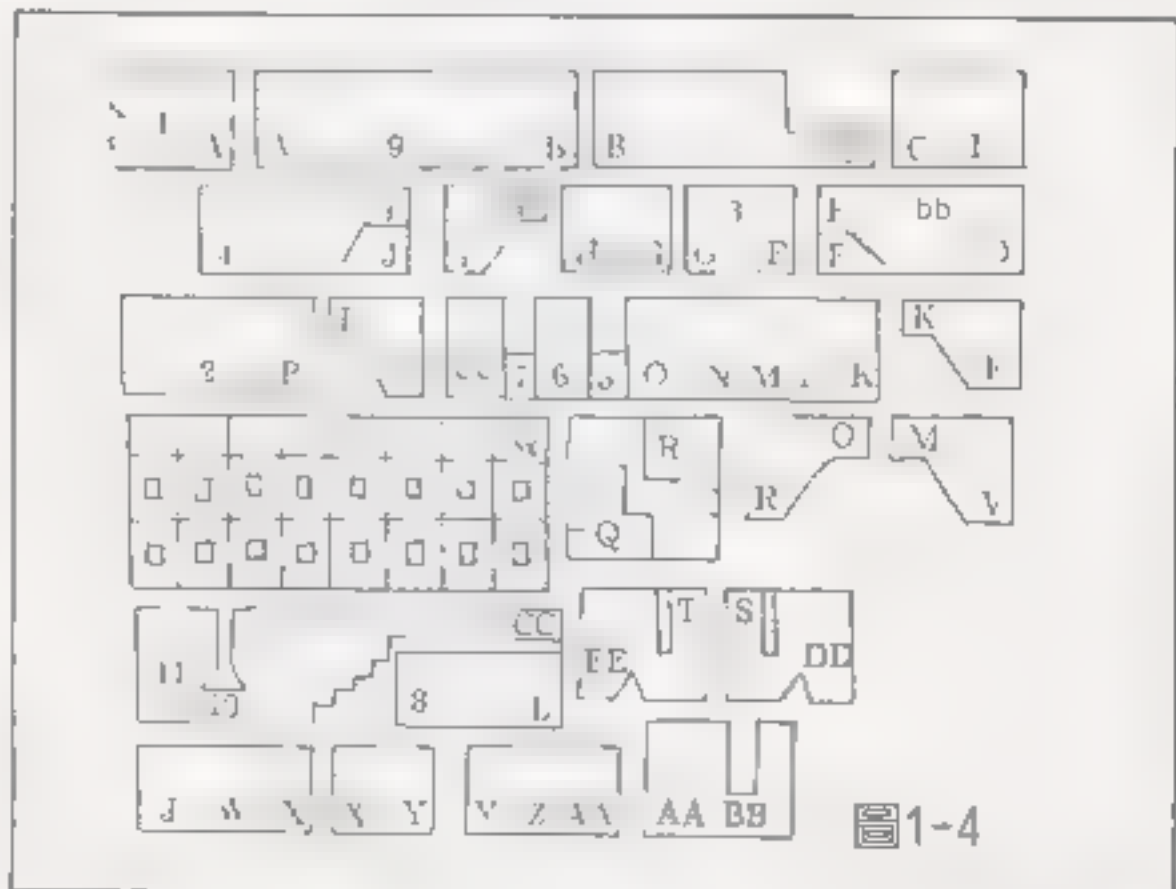
1-4 被詛咒的綠洲（圖1-4）

這是很累的一關，首先由A、B、C、D、F，看到了Riala被關在3的地方。出F門經E、K、N出P，

讀取第1個火把的訊息，殺了2的魔王，回P經N、O、R、Q進入水中，在格子中間的方塊站著下壓可以改變通道。

一番波折後到了U，在8的地方起一瓶油。由U、Q、R、O、M、V在滑輪上加點油，讓他轉動。再去拿瓶油放在L門內的滑輪，轉動就可以放出女孩Riala。

現在經K、E穿過F門，3的籠果然空了。出G門經H、I到達4



，那裡有位老婦和 Riala，她會給你一副眼鏡（Glasses）以感謝你救了 Riala，有了這副眼鏡就可以看到原本許多不可見的黑暗區域。

出 J 門後小心毒蛇的場，快進入 W 門。有一個瓶子轉動後似乎有台動了一下，出 W 經 X、Y、Z，在 Z 門內的瓶中有藥草，不拿白不拿，再經 AA、BB 回到瀑布。

經 E、K，可以看到 O 門旁的 5 那塊石頭移動了，果然在 6 拿到了聖水，滿心歡喜的你衝出了綠洲。在這 1 的地方，Riala 檢視那瓶聖水，原來是酸液（Acid）！氣急敗壞地回去找 4 的老婦人，老婦人說她需要綠洲藥草，再出綠洲找 Riala，她會給你藥草。再趕回找老婦人，老婦人使用了藥草後，原本找到做聖水的地方石塊又移動了。

從 CC 門進入，又是一道門 10，看來聖水就在門後，可是沒有鑰匙開門呀！找到老婦人問清楚吧，老婦人告知在沙漠一根柱子後藏有鑰匙，回到介於 A、B 間的沙漠，由 A 數來第五根柱子後，也就是 9 的地方，藏了一把魔鑰（Magic Key）。

趕去開門，這下沒問題了吧，沒想到門還是不開，忽然想到在水中還有 S、T 兩處地方沒去探險。下去 U 門，拿瓶油後經 T、EE 果然有把瓶子，而且需要油才能轉動，再拿瓶油經 S、DD，還有一瓶子，再加些油潤滑一下，這次 10 的門不再拒人於千里之外了。

拿了 11 的聖水出了沙漠，Riala 再三地鑑定後，果然是真的聖水，綠洲被解放了。

1-5 小偷的城堡（圖 1-5）

在魔界歷險中節數愈多愈難，章節則沒有關係。此關，挑戰一數 0 難，沒有把握別進入，進入前最好看看自己的體力和活力是否夠高，否則開不了門可就換死了。

這一關因為地圖過於龐大因此分為城堡和地底兩部分，還有因為城堡是圓形的，因此有些地方會繞來繞去還在原地。

首先由 A、D 到 E，其中 F 門後是一個陷阱，拿紅珠後進去，中了陷阱之後朝左邊走去，最後可以由 1 的酒泉出來。所以進 G 門經 H、K、I、J、II 到了神殿，拿起瓶子（Jar），再經 II、J、I、K、H、G、E、D、B 到了 1，看到了流瀉下來的水嗎？這就是酒泉，把瓶子裝滿酒。經 B、D、

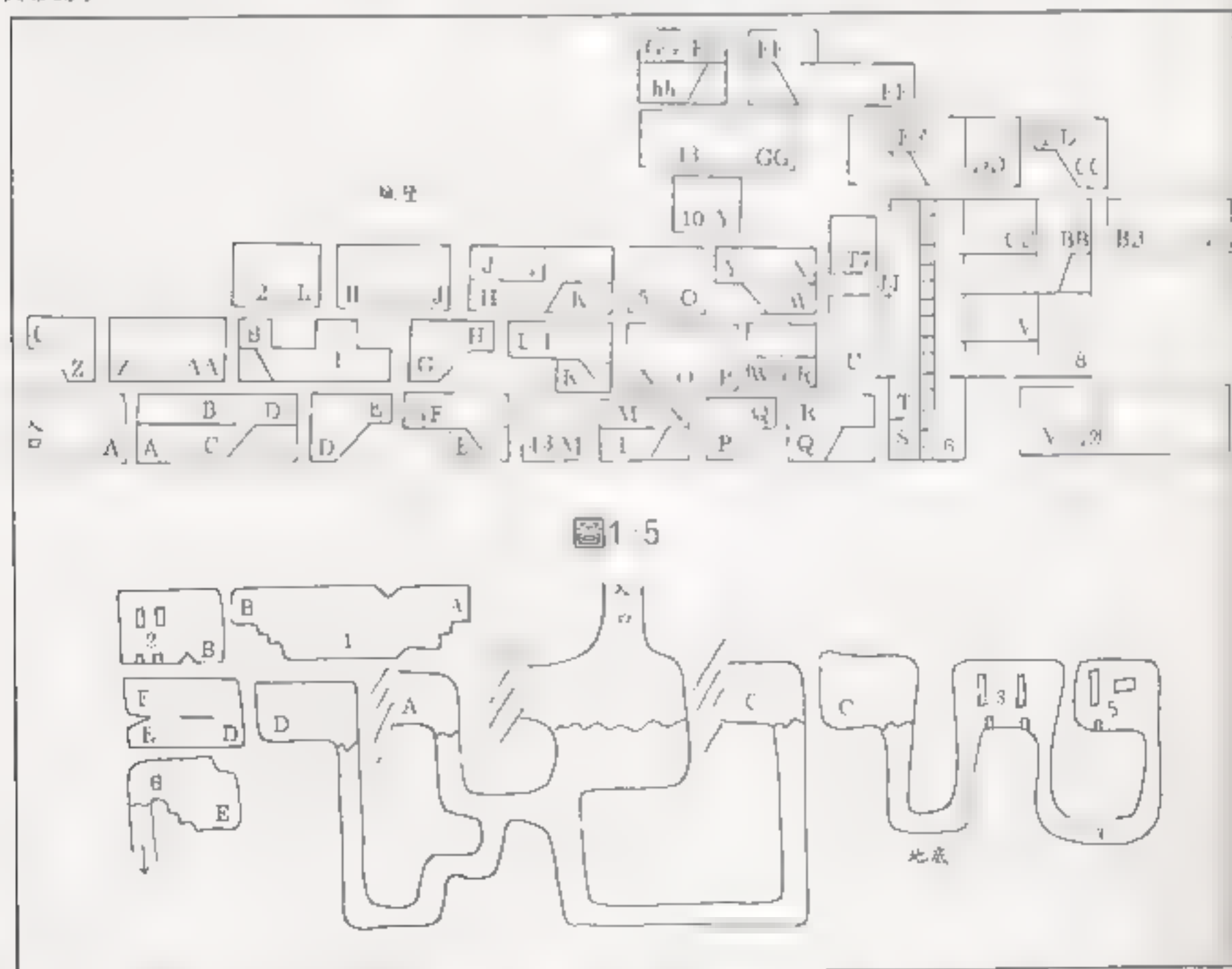


圖 1-5

、G、H、K、L 進入 M。在 M 遇到的人是個酒鬼，可惜酒量不好，把剛才裝的酒給他，再去裝酒，連續三次他就會不支倒地，此時可以拿走 Key 了。

由 M 走 N、O，在 O 的地方有個女孩 Talk 一下後，由 O、P、Q 到 S，在 S 的老人看來像是管理員，一直不肯開啟中央的電梯，回去找 O 的女孩再 Talk 一下，管理員就會打開電梯了。由電梯上去 JJ 是新陽台，U 為藥草，先進入 T，殺了裡面的武士，在 T 拿到一個 Pass。回 S，經 R 在 R 的地方有個武士：你要有 Pass 才肯放你通行。經過 W 後，有 X 和 Y 兩個門，X 門通到塔頂的 hh，所以進入 Y 門，看到了紅、藍二珠，拿起紅珠，以最快的速度回到入口附近的 C 門。

進入 C 門，經 Z 到 AA，要有紅珠才可進入 AA 的地牢，裡面有位戰士，和他 TALK 後再出來。出來時別了帶走紅珠，回到 Y 門以紅珠換藍珠（一次只可拿一顆），再去坐電梯。

坐電梯到 BB，用藍珠開門，在 U 以看到公主（如果沒有聽過戰士遺言而到此，公主會認為你是小偷而趕你），她認為你是好人，給了你項鍊（Pendant），把通路打開，只見自己不停向下掉落到地底。

基本上地底的交通分為山洞和水道部分，山洞較安全但較麻煩，為方便起見我只介紹水道了。

先順水道游到 A，進去殺了影之魔，進去 B，看到南方巨石嗎？站在南方巨石下壓。記住：只壓右方巨石，出了 A 再順水道到 C，再來水有腐蝕性，游到 3 後把兩塊巨石壓下來，這樣在 4 的阻礙才會去除。在中央的骨頭中拿到 Mark，通過到 5，把最後的巨石壓下，天搖地動，就可以回到 C 了。

順水道再到 D，經 E 又有一輛老

人向你索 Pass，這次要給他了。剛才壓了巨石，所以老人後面多了一個水道，順著水道一直游，最後由城堡的酒泉出來。

回到城堡後因少了通行證（Pass），所以快速趕到電梯坐到 8 的地方，一番胡扯後，回答「Yes」，就可以拿到 Pass。現在由 S、Q、P、N、U、I、J。原本在 R 門那裏收 Pass 的武士也到了這裡，驗過 Pass 後，神殿中公主和另外兩人在一起，其中一人的名字似乎有問題，和地底那個的名字一樣，看來是惡魔變成的。

一陣乾坤倒轉後，惡魔和公主都不見了，想必到塔頂去了。快去坐電梯（電梯盡頭在 EE 一門的下方），由 EE、FF 進入 GG，果然惡魔挾持了公主，一番激戰下，惡魔似乎不懼凡兵俗器，先溜為妙。

再去找在電梯上 8 的那位老人，老人告知聖劍的訊息在地底那個骷髏骨上，可是下去地底的路在公主離開後已經封閉了，如何是好呢？

有了！從 8 上面的 V 門進入，12 那裡有個正在睡覺的人，後面的牆是空的，向右走去又掉到地底了。趕到地底 3 的地方拿起聖劍，再到地底 6 的地方，那老人不再問你要通行證了，就放你過去。

回到城堡後直奔塔頂，惡魔一欲就死，把項鍊還公主後，任務大功告成了。



呼叫 119 聖戰奇兵—冒險版

◎吳英傑



問：如何才能騙過上二樓樓梯前的士兵？我根據第十期的輔導大全，卻騙不過，還打起來。

答：可能是你沒從上兵 A 的口中套出德軍首領大名，攻略有寫。

問：上了齊柏林飛船，卻無法避開那些士兵，更不用說上飛機了。

答：這裡沒有什麼特殊的過法。我建議你在上去之前先用急救箱（如果有損失生命點數的話），而且最好能將道路熟記，才不會多走冤枉路。如果過不了的話，就去柏林會希特勒或駕駛小飛機。



過關路 炸彈小

墮落

(六)

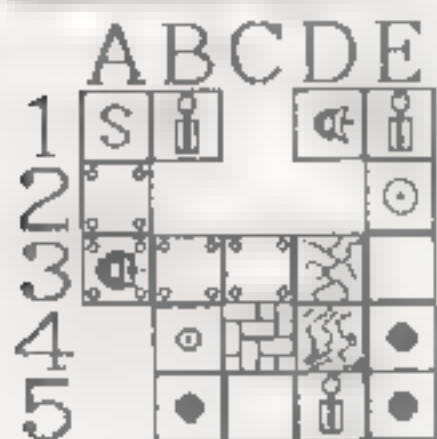
圖形說明：

- 一般磁磚
- 軌道磚
- 耐炸磁磚
- 易碎磚
- 冰磚
- 傳送站
- 小炸彈
- 中炸彈

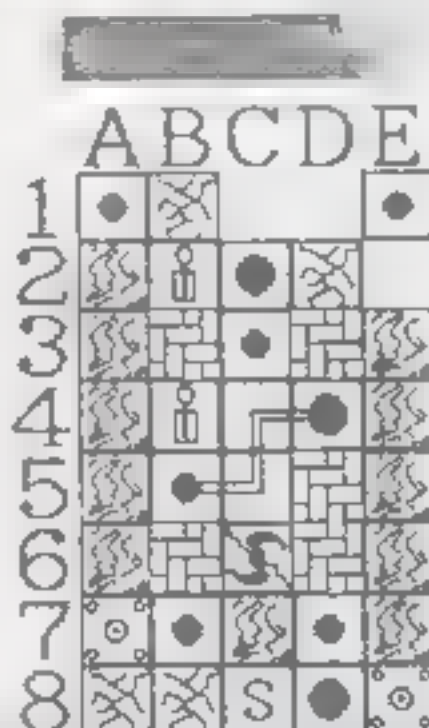
- 大炸彈
- 變化彈
- 小地雷
- 大地雷
- 紅色爆炸車、眼睛閉著、藍色爆炸車、眼睛張開
- 鎖爆塔
- 轉盤

- 開關
- 小遙控炸彈
- 大遙控炸彈
- 電網
- 起始位置
- 小型遙控炸彈
- 中型遙控炸彈
- 大型遙控炸彈

地圖及攻略



走到 B1 扳動開關，走到 A2 扳動開關，在 C1 處出現易碎磚，再走回 B1 扳動開關，A2 的開關會變回耐炸磚，往右方走到 E1 去扳動開關，C1 處又變成易碎磚，爆破 D1 之遙控炸彈，向左逃離，走到下方 D5 處扳動開關，

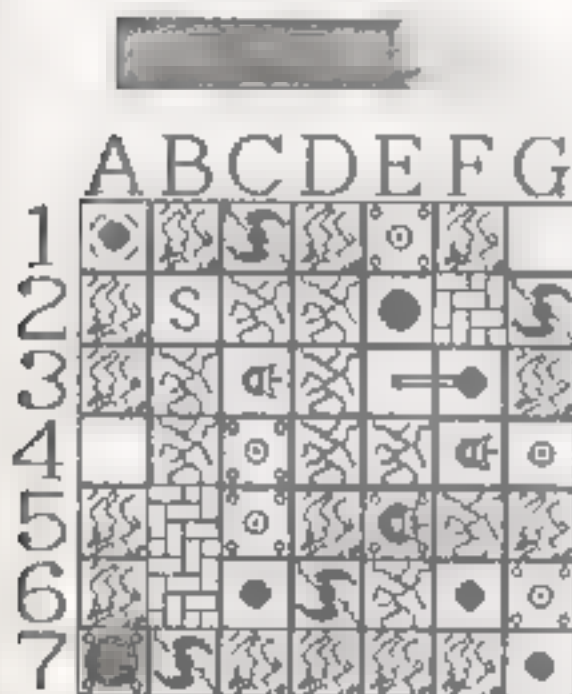


爆破 D7 之小炸彈，向左方逃離，再爆破 B7 之小炸彈，向上方走，爆破 A1 之小炸彈，再走到 B2 扳動開關，然後把 D4 之中炸彈搬到 C4，再把 B5 處的小炸彈搬到 C5，引爆之後向下方走到傳送站，被傳送到 E1，爆破 E1 之小炸彈之後向下方逃離。



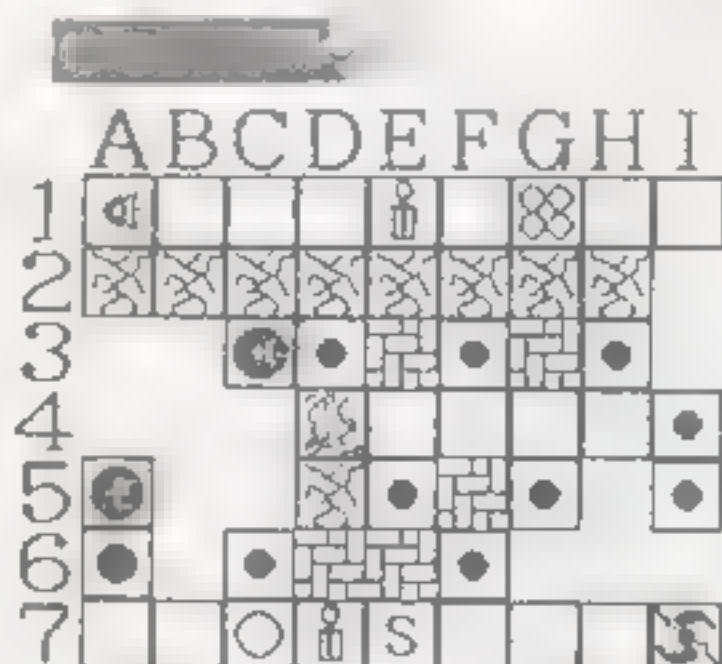
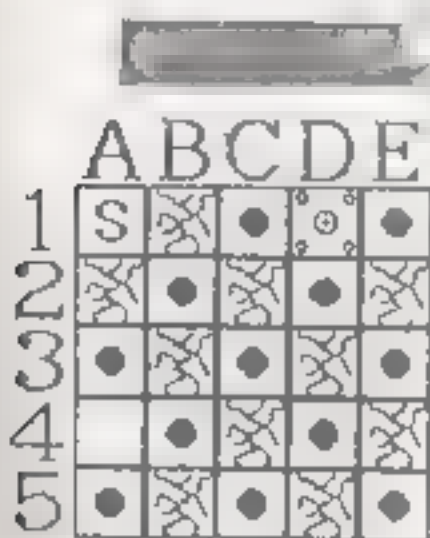
說明：

往上方走到 F1 扳動開關，由下方走到 E4 的傳送站，被傳送到 A4，依序爆破 C4、A3 之小炸彈，向上方走到 A1，扳動開關，走到 D1，爆破小炸彈，向右走到 F1，向下走到 F4，再走到右方 G4 之傳送站，此時被傳送到 J2，扳動開關，經由 J1 走到 I1，爆破 I1 之小炸彈後向下方逃離，走到 G2，把 G2 之小炸彈往下移到 G3，爆破之後向左方走到 F3，引爆 E3 之中炸彈，向下走到 E4 之傳送站，由下方被傳送到 A1。



說明：

同右方走到 D，再到 F3 處把 F3 的小炸彈搬到 E，爆破之後向左逃離，走到 C3，爆破 C3 之小型高爆炸彈，向下方逃離，這時 C4 的小地雷已經因為連鎖反應而除去，經由 B4、C4 走到 C6 處，爆破 C6 的小炸彈後走到右方 D6 之傳送站，被傳送到 A4，走到 A1，在變化彈變成小炸彈的時機爆破，向下方走到 C1 之傳送站，被傳送到 G7，爆破 G7 之小炸彈，向下方走到 B7 之傳送站，被傳送到 G1，再走到 G2 之傳送站，被傳送到 A7，爆破之後向右方逃離，再被傳送到 G1。



說明：筆者玩這個遊戲時，第一關卡是第 18 關，第一關被卡住的關卡則是這一關，這是最困難的關卡，難到不行，它的攻略長這樣：一是動作要非常快，還有巡曳彈來干擾，必須配合巡曳彈的動作去扳動一系列的開關，這一關的時候非常危險，如果選下面模式的話，炸彈小子的速度比巡曳彈的速度慢，光是巡曳彈就耗掉太多時間，根本不可能過關。所以，能選立體模式來玩，在這關卡中，乍看之下是要連按放動開關去開另一個開關，最後在 A7 的地方出現一個小炸彈去引爆，而且必須配合 C6 及 F6 這兩處地雷來躲避巡曳彈，但是這樣時間還是不夠，其實在這關卡中，有一個很大的關鍵，打開 F 的開關時，在 C 的地方出現一個開關，這個開關炸彈去引爆，炸彈會到 C 的地方，然後再移動到左邊。

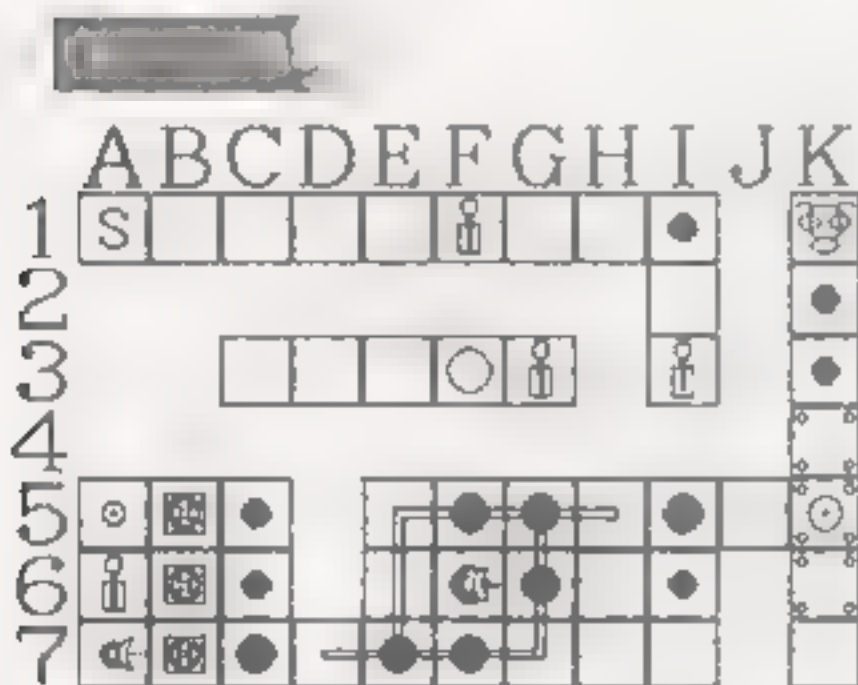
說明：這關卡是第一關，引線 C1 之小炸彈，再往 D1 之地雷，然後再往下方逃離，各個開關都開了。



曳彈還未回到 C7 之前，有足夠的時間（但還是很緊迫）走到 C7 去扳動開關引出 G7 的開關，在任何時候，只要關上 F7 的開關，大巡曳彈就會乖乖地回到原來的地方，可利用此技巧來避開大巡曳彈的威脅，扳動開關也能控制巡曳彈的動作，想像不到吧！

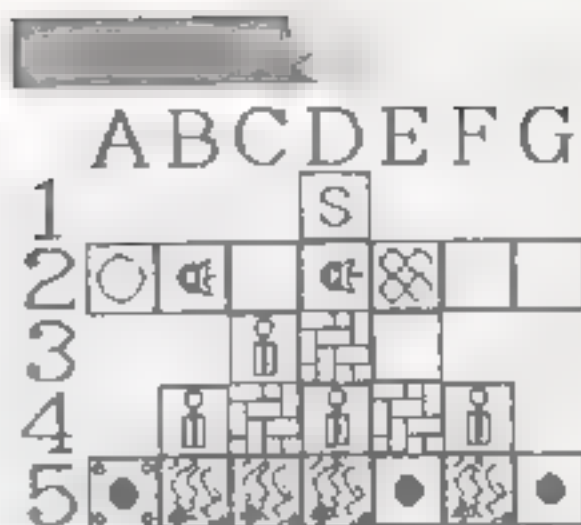
方法：

打開 D7 的開關，此時 F7 的地方會出現一開關，走到 F7，扳動開關二次，此時大巡曳彈會回到 C7，扳動 C7 和 G7 的開關，然後躲到 F6，等大巡曳彈過去之後走到 B7 去扳動開關，再回到 F7 關上開關，讓大巡曳彈回到 C7，再扳動 H7 的開關，最後在 A7 的地方出現一顆小炸彈，爆破 A7 的小炸彈之後不要忘了再炸掉 F6 的小炸彈，並且再關上 F7 的開關，把大巡曳彈移到後面，然後再走到 I7 的傳送站，被傳送到 I4，炸掉 I4、H3、G5、F3、E5 的小炸彈，走到 D2 的易碎磚，這樣就過了第一關了，接下來第二關，先走到 H1 的易碎磚避開小巡曳彈，依序打開 E1、D1、F1、C1、G1、B1、H1 的開關，然後在 A1 處會出現一個小型遙控炸彈，走到 A1 去引爆遙控炸彈就過關了。



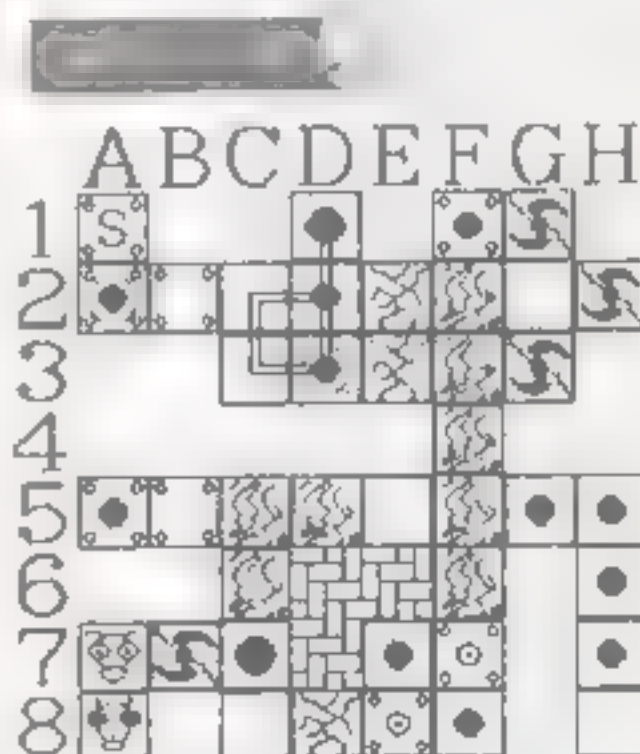
說明：

走到 I3 扳動開關，在 B3 處會出現普通磚，走到 I1，爆破 I1 之小炸彈，走到 F1 打開開關，在 E2 處會出現普通磚，等到大巡曳彈走到 E2 的時候，關掉 F1 的開關，消滅掉大巡曳彈，再打開 F1 的開關，走到 G3 去扳動開關，B4 的地方會出現易碎磚，走到 AC 打開開關，F7 變成普通磚，把 F6 的小炸彈移到 E6，G5 的小炸彈移到 E5，爆破 E6 的小炸彈，向下逃離，此時 K5 的大型地雷已被爆發，走到 K1 開藍色爆破車，除掉 A5 的小型地雷，爆破 K3 的小炸彈，走到 A7，爆破小型遙控炸彈，向上方逃離，過關。



說明：

走到 C3 去扳動開關，躲到 D1 及 E3 的破磚，再走到 F4 處扳動開關，走到 B4 去扳動開關，再走到 D1 去扳動開關，炸掉 E5、G5、E5 之炸彈。



說明：

走到 A2，當 A2 的變化彈變成小炸彈時爆破它，走到 D2，當 D3 的變化彈變成小炸彈時爆破它，向下方走到 G1 的傳送站，被傳送到 A8 處，走到 A7 開藍色爆破車，向右走到 B7 的傳送站，將藍色爆破車傳送到 G2，再走到 H2 的傳送站，被傳送到 E7 處，走到 F7 爆破小地雷，然後炸彈小子再走爆破車的路線，從 B2 被傳送到 G2，再從 H2 被傳送到 E7，這時就可以爆破 E7 的小炸彈，向下方逃離，爆破 F8 的小炸彈，走到 C7，爆破 C7 的中炸彈，走到左方的傳送站，再一次被傳送到 G2，這次換成走到 G3 的傳送站，被傳送到 H7，走到 G5，爆破 G5 的小炸彈，再爆破 A5 的小炸彈。

核戰狂人夢

攻略指引

心中沒有一絲道德仁義，所擁有的只有一顆以核彈征服世界的野心。無畏於戰爭造成的哀鴻遍野，一百萬、五百萬的冤魂只不過是傷亡報告上的數字罷了。「把你的靈魂，接在核彈按鈕上……集瘋狂、好戰、奸詐、無恥於一身，這就是核彈狂人！」

嘿！不用否認自己是個核彈狂人；吃飽撐著拿核彈當做樂高積木來玩，這不是什麼人道會是聖人？所謂「發得狂中狂，方為人上人」。惟有如此，才能實現「一統天下」的夢想。

PART 1：戰術篇

- 1 不停的拋光車輪，是打勝戰爭的不二法門。但是連續三回合的拋光車輪將會招來罪孽：遭受四國聯軍的力壓，不管是誰也受不了啊！所以拋光車輪必需與心戰廣播交互行動（在遊戲中，心戰廣播會自動增加生產力，趁機白白胖胖的核彈給敵國後也不忘記生產武器。當然，心戰廣播也會自動增加敵人的政權收入。）
- 2 心戰廣播就有如一把雙面刃，有時能夠騙來敵國的人民並削弱敵國的實力，有時卻帶來地震、大災、反叛者出走，不可不慎用。心戰廣播全視你的政權（政權越高，心戰廣播的關係越好），使用心戰廣播的最佳城市規模是本國大小的城市（一千萬至二千萬人）。
- 3 當你覺得自己的實力足以打完這場浩劫（例如：有五個大規模的城市），此時必須停止心戰廣播，專心地攻擊敵國，才不會發生一些反叛者出走、大總統擊毀整個城市的慘劇，減少不必要的損失。（如果對方施出「飛牛攻擊」時，只有自認倒楣。）
- 4 對付「教主型」的對手時，千萬別依照說明書上說用心戰廣播跟他玩。

播能騙五百萬人過來已經是祖上積德，教主隨便登高一呼就有一千萬人跟著他跑；而且你除了心戰廣播外，還要生產武器（核彈之類）；要來襲的核彈，而教主卻可以花所有的時間來玩心戰廣播的遊戲！所以對付「教主型」的敵人，要將你放在安全的地方；在此之前，盡量不要與他起衝突，自然會有其它國家與教主們打起來。

- 5 戰略轟炸機（NP-1、GR-2）是，而核武的先鋒，尤其是在你的武力不至於多到可以打消耗戰的時候，戰略轟炸機可以成功地穿透敵國，LNDs，重重地給敵人一個教訓！由於只有MEGA防禦系統才能阻止戰略轟炸機，所以我們必須要好好利用轟炸機的核重砲：例如GR-2可以掛兩次五千萬噸的彈頭來攻擊，NP-1可以掛兩次一千萬噸的、一千五百萬噸的、以及小型目標。
- 6 在核戰爆發的時候，戰略轟炸機的使用永遠是第一順位！用完轟炸機以後才考慮用核子發彈。原因有三：(1)核彈只能單向發射，不能重複使用。(2)核彈容易被防禦系統擊落。(3)核彈攻擊時未爆彈的比例較高。所以傳統核彈已經不再受到核狂人的青睞。不過當敵國使用過防禦系統後，這是送他一顆核彈的好時機！
- 7 有關防禦系統（LNDs、MEGA）的操作，LNDs在有敵意的國家準備發射飛彈時，就可以開啓。然而MEGA並不可以浪費來擊落飛彈，必須用在戰略轟炸機來襲的時候。敵方的戰略轟炸機會帶著較小的彈頭，而做四、五次的連續攻擊。例如：MEGA防禦系統可是會被炸得吱吱叫！

PART 2：外交篇

外之的做是 又 樹了 個
二 四 五 六 七 八 九
十 十一 十二 十三 十四 十五
十六 十七 十八 十九 二十
二十一 二十二 二十三 二十四 二十五
二十六 二十七 二十八 二十九 三十

正理會。

1 除去同盟，不理世仇，纔到常常會
產生同盟關係的狂人，必須先除去
國才的 臨 5 例 11 11

秦契爾夫人，英美同盟由來已久，如果不先滅了一國，最後他們將會聯合起來對付你，你將會死得很慘，反之，看到世仇之間的生死決鬥，你也別「狗拿耗子多管閒事」，就讓他們「狗咬狗，一嘴毛」。例如：

縱將叛逃的人民全都殺掉，雖然甘也仍勝算較大，不過也已經是元氣大傷了。此時我們再來個「斷蛇斷尾」，漁翁得利，可以輕輕鬆鬆地除去強敵。

◎ 先除政客，後除教主：在各種敵人
中，最反覆無常的就是政客型的政
人物 走馬燈 2005.11.11

一 名狂人一覽表

[illegible]

，他們註美的外交辭令和對是謊言，而他們是擅長在別人背後補一刀，這種人是無法做為忠實的盟友，留著反而是個禍害。至於將教主型的政治人物留到最後處理的原因在前文已說過，教主型的人一般心狠手辣，且持刀要命，所以教主型的人一般心狠手辣，且持刀要命，所以教主型的人一般心狠手辣，且持刀要命。

3. 所謂「貪多嚼不爛」

立一個敵人，可別將核彈當聖誕禮物。立一個敵人，或隻能嚇唬一下，缺乏軍備，這種蠢事不該是世界征服者的所做所為。更高段地，進而在地球上保持中立，讓他人打得死去活來（當然，這也需要一些運氣）。不過，在有國家出現敗亡之像時（如城市只剩下小區兩隻，或……），「落井下石」的功夫！

PART 3: 狂人篇

經過研究分析之後，可以將這
人們的性格分為四種

1. 牛犢型 做事「夠沙力」；當你以禮待之，他也會對你十分客氣，當你對他太客氣時，他也會「以牙還牙，以眼還眼」，可以做為一個忠實的盟友。

保到處亂咬，完全無法認出他下一步是要做什麼。然而他到了最後，卻不知道他可能轉身作他訂定的攻擊。於是過不久他就忘了他做了什麼事。

表二：核彈彈頭威力表

彈頭大小	殺傷力
10 Megaton	一千萬人
20 Megaton	五百萬人至一千五百萬人
30 Megaton	一千萬人至一千五萬人
40 Megaton	一千五百萬人至二千五百萬人



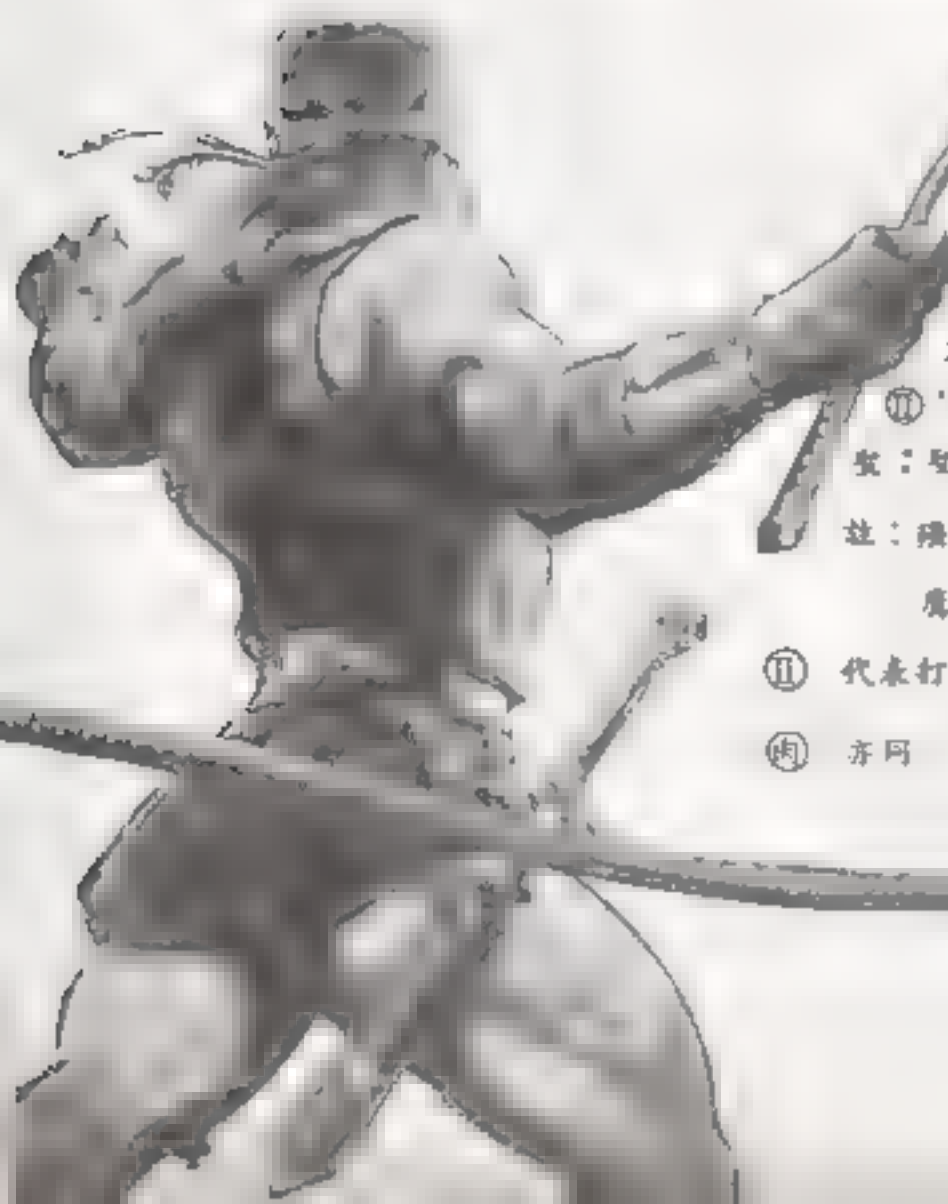
3 政客型：政客不會輕易地表達出自己真正的情感，但他們無疑是自戀墳墓！甚至於在雙方已經兵戎相見、槍彈齊飛時，他還會表現出極高的滿意度，並不停說

我們來和談吧！」荷地裏卻不忘偷襲對方。

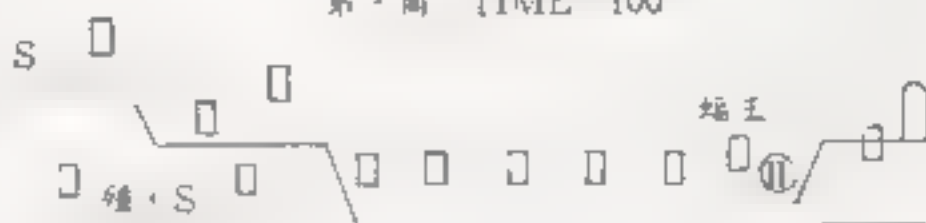
「教士們」教士心戰戰兢兢，他的武器，甚至於像甘地這樣的教士是絕不使用暴力武器。教士在「戰」是正為「他」好下來，「為他能咬殺」的「人」來此大已。

。對付他的方法只有快刀斬亂麻，趁他還沒有吃掉你之前先宰了他！

陶 齊 阿



第二關 TIME 100



第二關：

除了敵人咬血蝙蝠之外，下層還有不停浮現水面的「死人」，死人也會發射一枚子彈，小心不要被它砸落水裏，否則，你，就，死，了！

特殊武器要多加選擇，對付天上飛的，可選擇拋物線飛行的石頭或聖水，而聖水威力又略勝一籌，對付地上爬的，則「凍結」或「快馬加鞭」，一應俱全，除了飛鏢為主。當然

第二關：

沒啥可說，最後的蝙蝠魔王，只要「凍結」兩次，再「快馬加鞭」，便可解決。不過城堡內有兩層的雙連包，可一定要拿，這對將來很有助益。

第四關：

來回走動的聖武士與骷髏武士打發，不可大意。而在「飛鏢」的打發中，是要小心「搭乘」，以免一失足成千古恨。在「塊」時，則多利用物理學

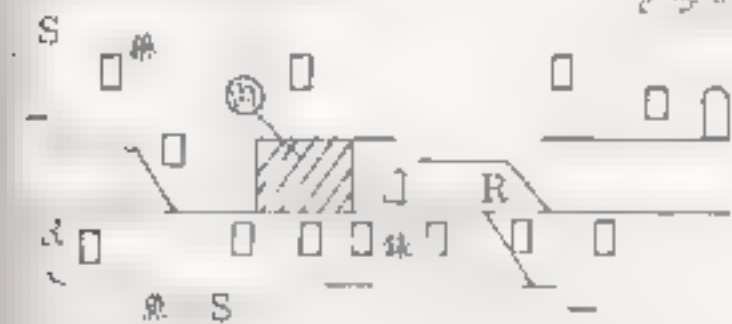
中的相對運動，因為垂直向上跳起時

並不會隨著在塊移動，而「子」在著石塊處云云（即見 Be careful）

第五關：

以正弦波形飛行的梅杜莎頭是難纏的對手，你可以趁它跳過已發算準時點地點給它致命一擊。對了，看到地圖上所標了的R嗎，這表示經過此處後，時間正常開始倒數，因此時間就更為充裕了。

第二關 TIME 200



第四關 TIME 100



，使怪物們「暫時停止呼吸」是設計者所提供的妙招，因此只要你擁有憤怒，遇有緊急危難時，只要輕輕

按，便「跳起」，本頭，的，等，敵，不過，在，此，費，王，個，紅，心，故，宜，慎，用，之。

還有當你被怪物撞上，身體一閃一閃之際，有如

隱身術水，暫時間隔，在，此，段，短暫的時間裏

身體就有如幻影般，怪物對，無，所，適，這，段，時間的實際用途

是，當，須，躍，過，水，面，或，深，谷，而，對，岸，又，有，怪，物，在，等，著，你，時，不妨在不跌落水中或谷裏的情況下，施展「苦肉計」或與怪物碰撞一下，再憑藉短促秒鐘時間，躍至對岸並消滅怪物。

水面
障礙
四處打靶

浮動之石塊

蝠：吸血蝙蝠 蟻：蟻屍

魚：半魚人 豹：黑豹 鳥：烏鴉

蛇妖：蛇髮女妖 蝠王：蝙蝠魔王

頭：梅杜莎頭 魔：魔鬼 蛇：蛇骨人

白骸：白色骸骨 紅骸：紅色骸骨

武：黑武士 武：白，：會發射多頭的武士

鬼：鬼魂 塔：龍骨塔 科：科學怪人

物：物德男 男爵：吸血男爵

Diagram illustrating the structure of a network, showing nodes (circles) and connections (lines). The diagram is divided into two main sections, labeled 'R' and 'S', with various sub-labels like '項' (item) and '式' (formula) indicating different components or states.

第六關 TIME: 200

十字架 頭(S)

蛇妖 R

塔 塔 鬼 S

端

鬼

II

↓ ↓ ↓

整

第七關 TIME 300

第七關

矮小的駝背人並
一簡便的方法、就上

上下移動的，四號「把」兒可作
白鐵錘。食上七股起，是喉嚨上吐而
來，在路中的腰中發出一個一錯過。這
於有少幾塊兩發子彈的能射落。其
「腰刀」打碎。最後到了請自吞下
只兒。已年中國的神像端平在此
在當家。他人在日本暗殺的神像
與。坐乃身現在眼前被捉。不。不。
放出頭上的小蛇。能。殺死或。怎麼
，就只有靠你的功力了。提手。提手
仍舊有效。

矮小的駝背人並不好對付，但有一簡便的方法，就是跳上較高的台階，此時便可見駝背人在低處擠成一堆，卻欲上不得。而白色駝背不但會丟出一連串的白骨，且行動敏捷快速，是棘手的怪物。對付烏鴉的方法則大致與吸血蝙蝠相同。

第八關

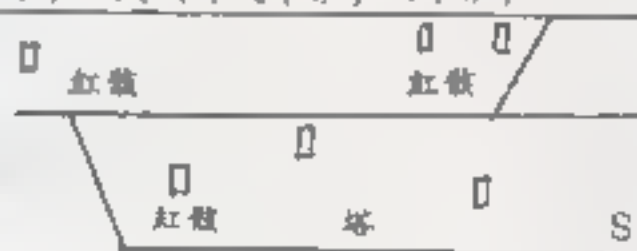
太簡單了！

第十五關 TIME: 300



第十七關:

這一關沒有特殊之處，但怪物很多。其難度在於背人的組合更不可忽視。



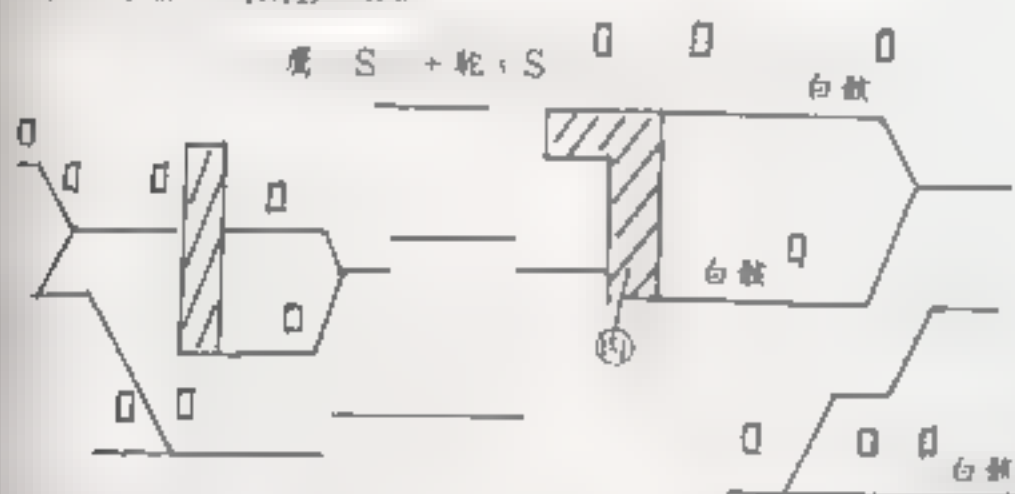
第十六關:

原為第一關魔王之關，魔王在本關淪為小嘍囉，只需三種即可解決，良哉！

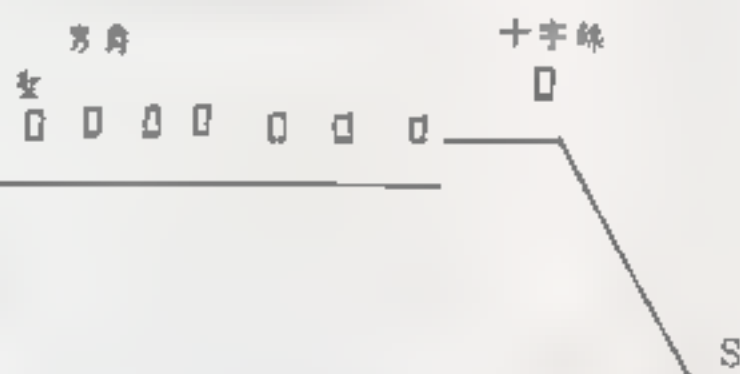
第十六關 TIME: 700



第十七關 TIME: 600



第十八關 TIME: 500



第十八關

步，堡外一向最高志吸血男爵德拉丘拉的塔樓行去。進入高塔後，充滿可怕的氣氛使你不禁打了個冷顫，使你猶豫不前，因為這裏從來不到其他的怪物。

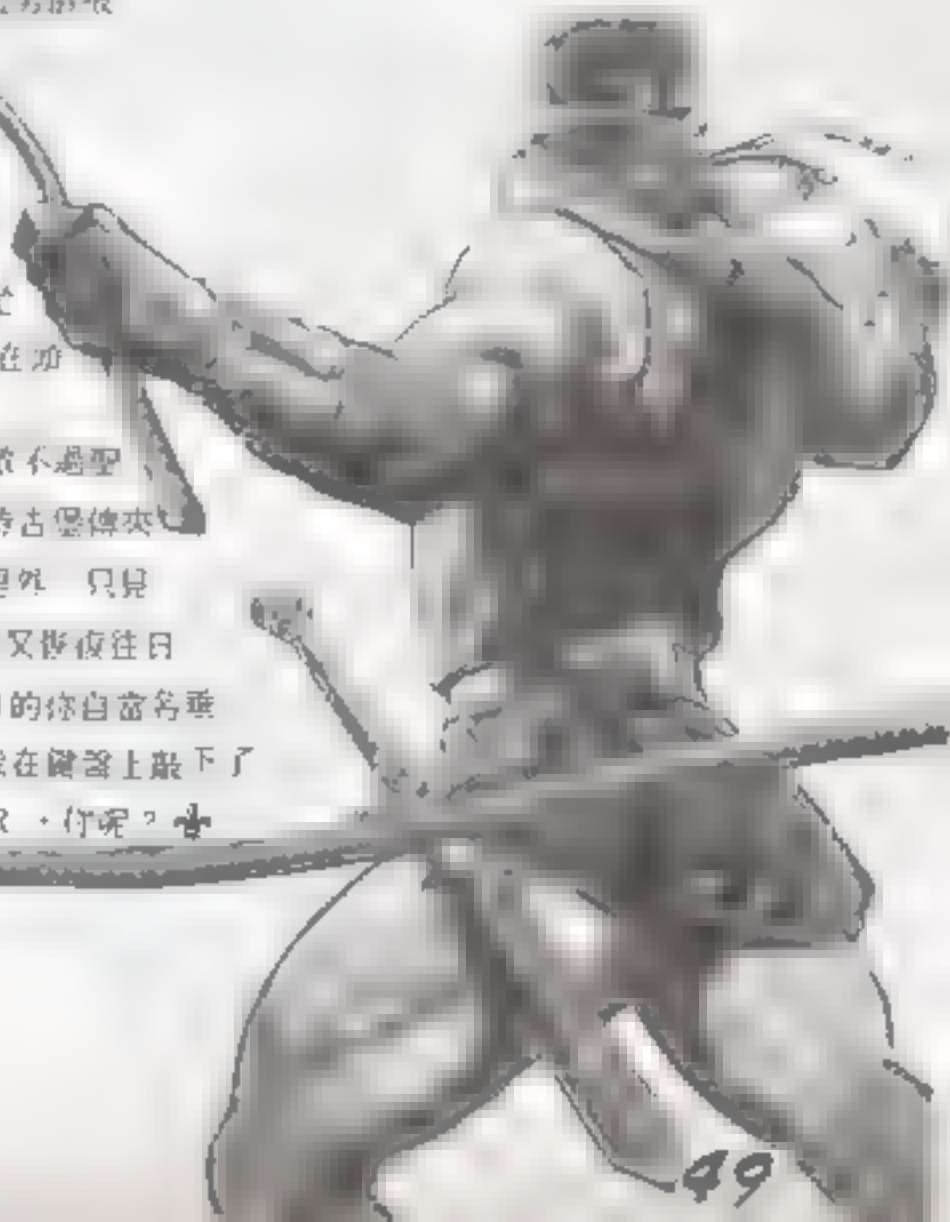
終於到了最後的對決，吸血男爵出現在你眼前，你揚起手中的十字劍，什麼？你居然忘了拿，你向男爵擲去。眼看飛鏢擊中男爵，但他卻毫髮未傷，突然間，自他斗篷裏射出三枚子彈，狠狠地擊中了你，然後男爵又消失了！幾個回合下來，你終於發現男爵的斗篷是打不穿的「金線罩鐵布衫」，頭部才是他的「罩門」。而他發出的子彈只要算準時間就可擊毀。

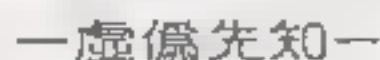
努力就端看此時了，男爵的生命力一格一格的減少了，終於，吸血男爵被

你的致命一擊擊中頭部而消失。正當你準備高聲歡呼之際，卻見男爵的生命力又逐漸恢復，眼前出現一隻超巨大怪獸，連忙取下聖水與之搏鬥，此怪獸的弱點亦位在頭部。

怪獸雖大但行動卻極慢，怪獸終究敵不過聖水的威力，這次任務終於結束了。此時古堡傳來陣陣巨響，於是你飛也似的跑出一里外，只見城堡緩緩震動下沉而消失，夜空又恢復往日的平靜。身為「魔鬼剋星」的你自當名垂青史。最後名吧，我在鍵盤上敲下了 C Y R，你呢？

最後大決戰，長久以來的





創世紀 6

Ultima VI

攻略(二)

王立天

Mariah 解讀魔怪之書品要項

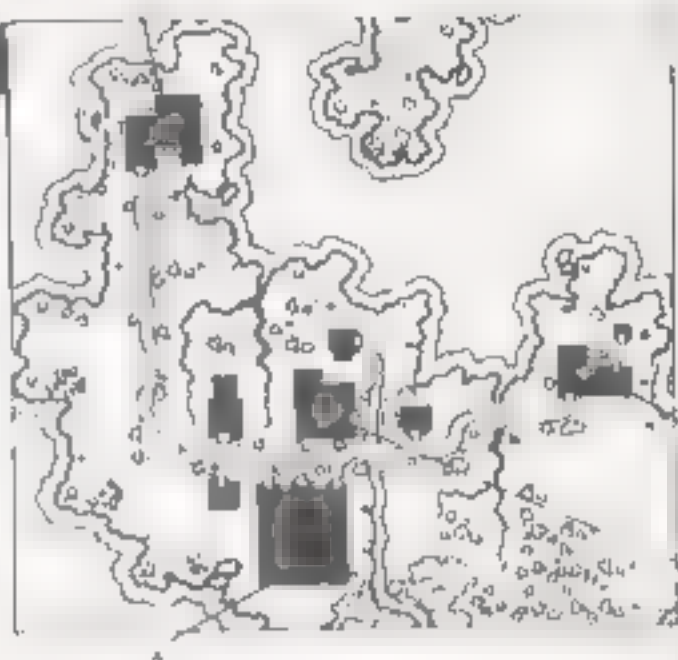
板 (S₄ ver. nicht) 有 - 字在

又(1) 中 $\frac{1}{2} \frac{d}{dt} \left(\frac{1}{2} \frac{d^2}{dt^2} \right)$ 的分子分母同乘 $\frac{1}{2} \frac{d}{dt}$ 得

此大島嶼位於南緯 1° 西經 178° 附近

4.2

A. The 14 teams
B. With the stage
C. Along with the 14 also
D. Consequently



$\alpha \frac{191}{2} \parallel \lambda, \frac{191}{2}, 191$

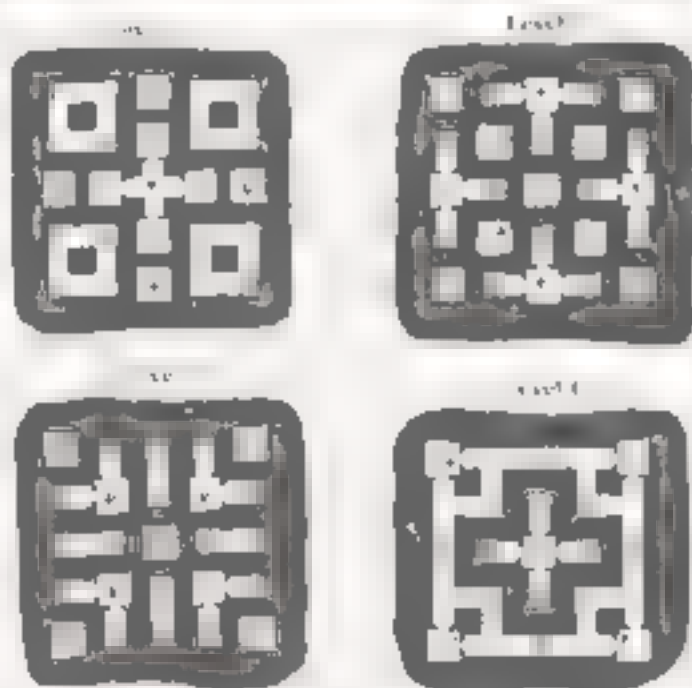
中 小 水 庫 的 防 洪 設 計 與 施 工

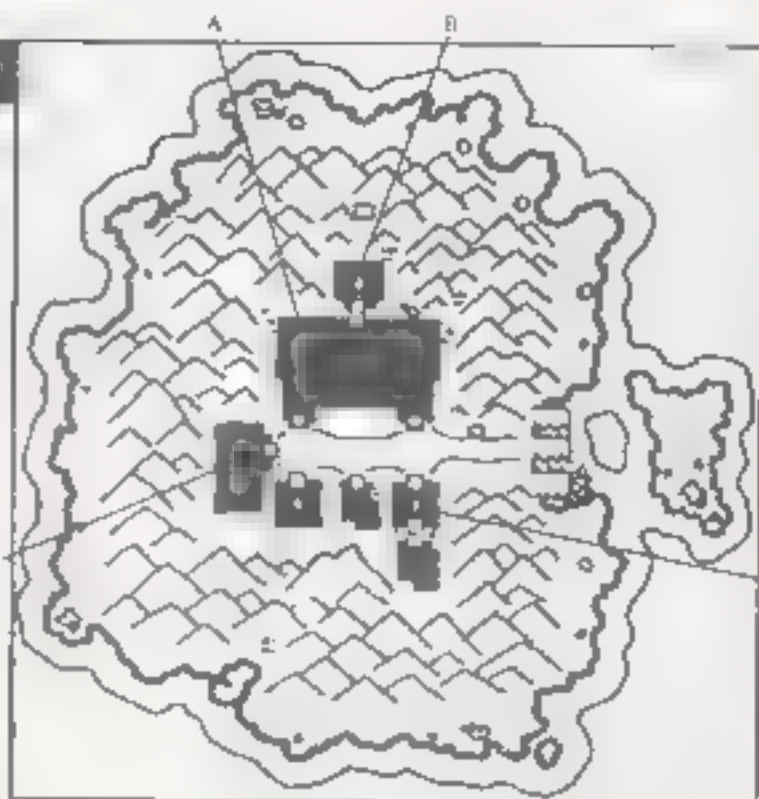
[illegible][illegible]

Dr. J. H. ...

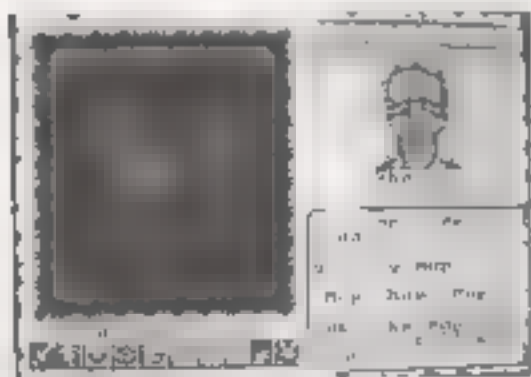
!_Bacta 要 其 用 入 上 何 の 一 分 だ

by [redacted] [redacted] et al. [redacted] [redacted]

[illegible]
$$f(x) = \int_0^x f'(t) dt + f(0)$$




2 Yabarra 地下城 Shame 宅男
給他食物才行。



3 4 船 1° S 5° E

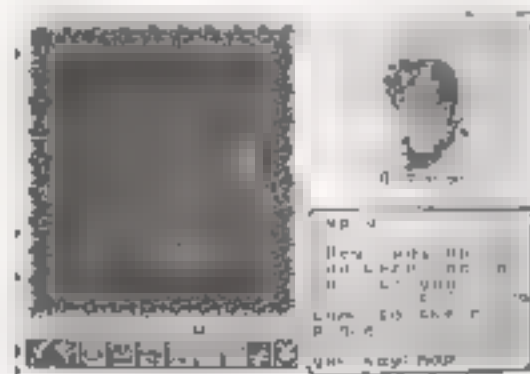


4 Dorian 獨臂人 他地 地圖 在
Wrong 0° S 5° E



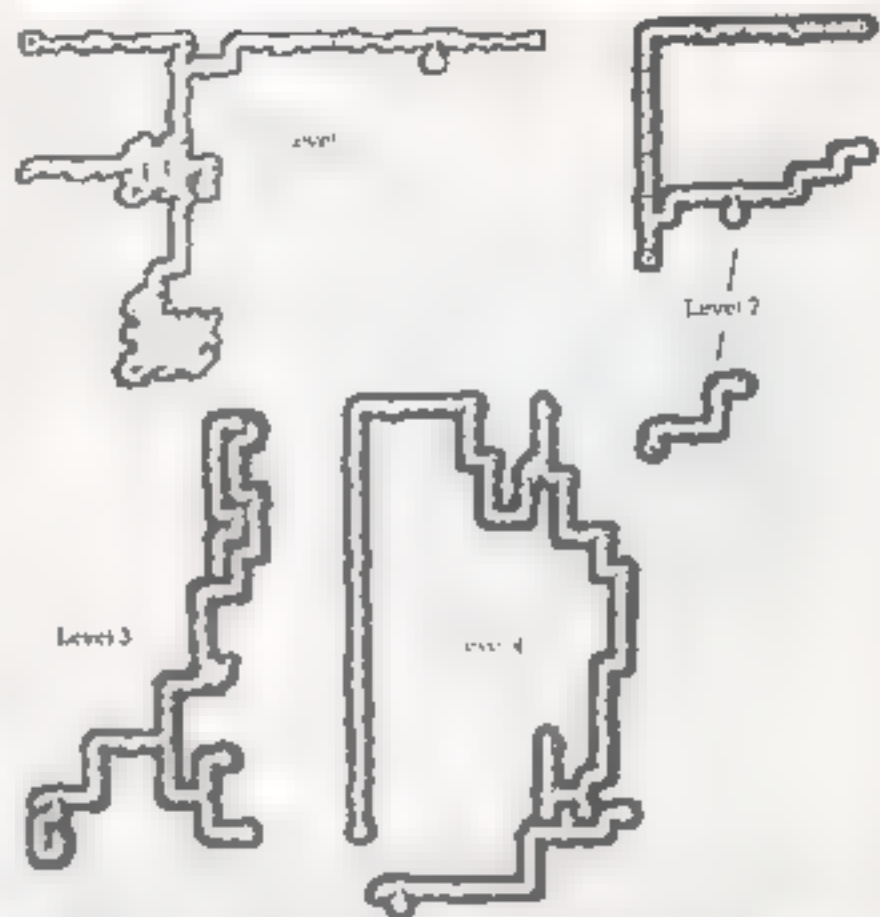
5 west 海岸 1° S 5° E
人地 地圖 在 跟他說 Map
他地 地圖 在 0° S 5° E

6 Nathaniel: 在 Empath Abbey
不 忍 心 營 養 人 家 走 了, 在
10° S 10° E 可以 找到 這些 營 養
用 一 些 之 手 法 術 就 可 以 拿 到。

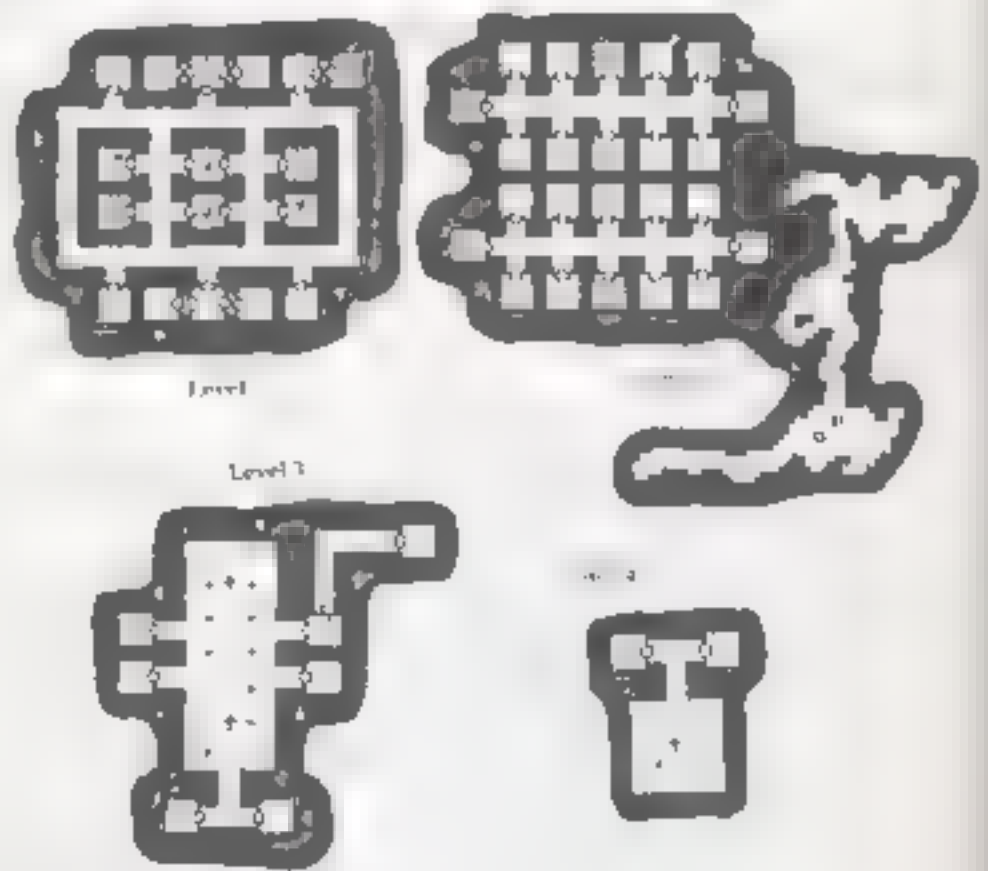


7 Morchilla: 在 Serpent's Hold 可
以 找到 她, 不過 需要 一 面 魔 盾 交

Shame



Gameplay/Map

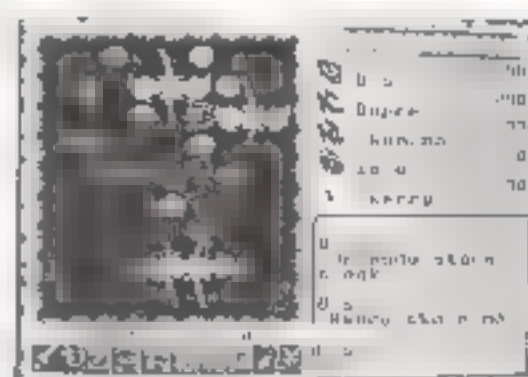
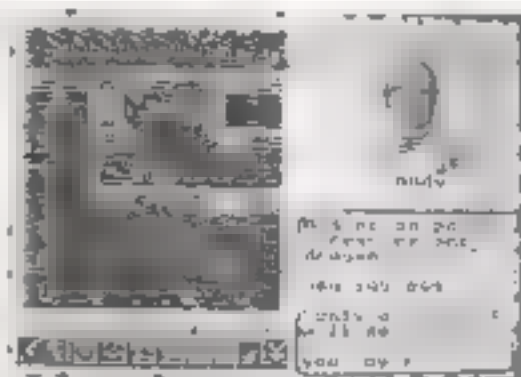


他 才 可 以 拿 到。

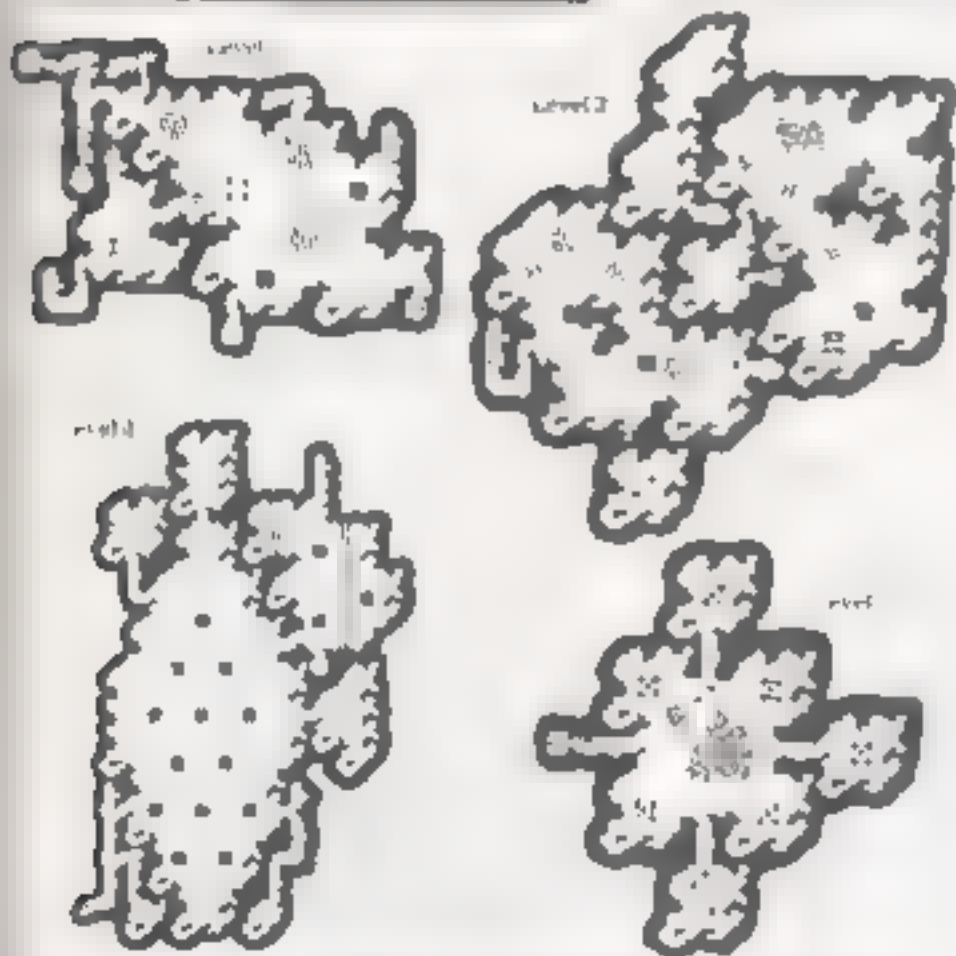
8 Bonn: 在 Dagger Isle 隱 居, 在
他 家 地 下 可 以 變 到。



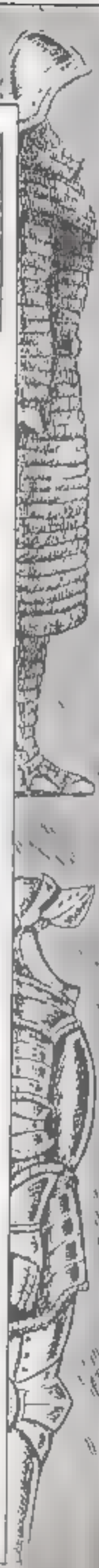
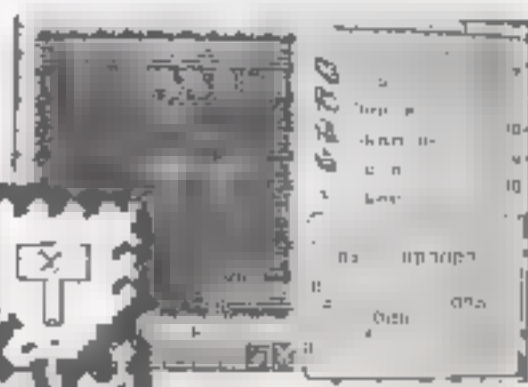
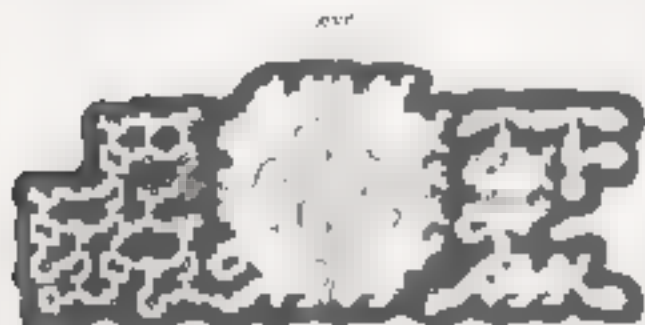
★Trinsic 的 Sandy，他會問你謎語，答案是「EGG」。到 Destard 取得恐龍蛋拿給他，他會說出另外四份地圖的下落。



收集上述 8 份地圖，Buccaneer's Den 找 Homer 拿第 9 份，地圖可發現生成在 58-59 的格子，在 58 的上方有一個洞，向洞下挖 3 格，向洞下 4 格，向洞下 1 格，向洞下 5 格，向南挖可挖出一個洞，向洞下 5 格，在 58 的上方即可找到（陷阱很多，要小心）。



THE PIRATE GAME



銀板找齊後，請 Mariah 解讀魔怪之書，揭開了魔怪先知的真面目！！這位魔怪先知害得魔怪們家破人亡，逼得牠們不得不從地下世界爬到地面上來，死守各個神殿，希望能抓到這仁兄——也就是自稱 Avatar 的各位玩家。嚇到了沒有？為了將誤會解釋清楚，只得走一趟魔怪世界了。

魔怪的世界

1. 消除敵意

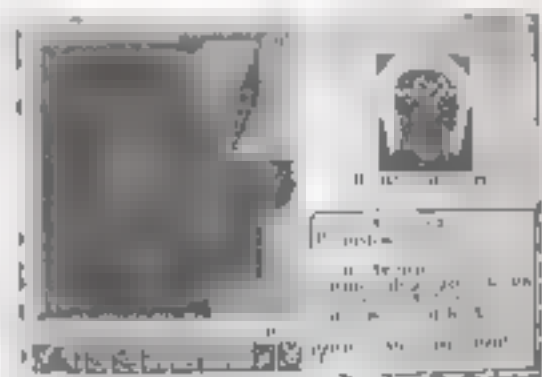
由黑石到魔怪世界，向東南走到 64°S 68°E 地下城 Hythloth，找到 Captain John 學習魔怪語言，他會給你一個卷軸，使用它就算是學會了。



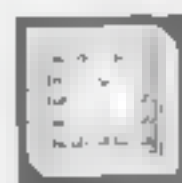
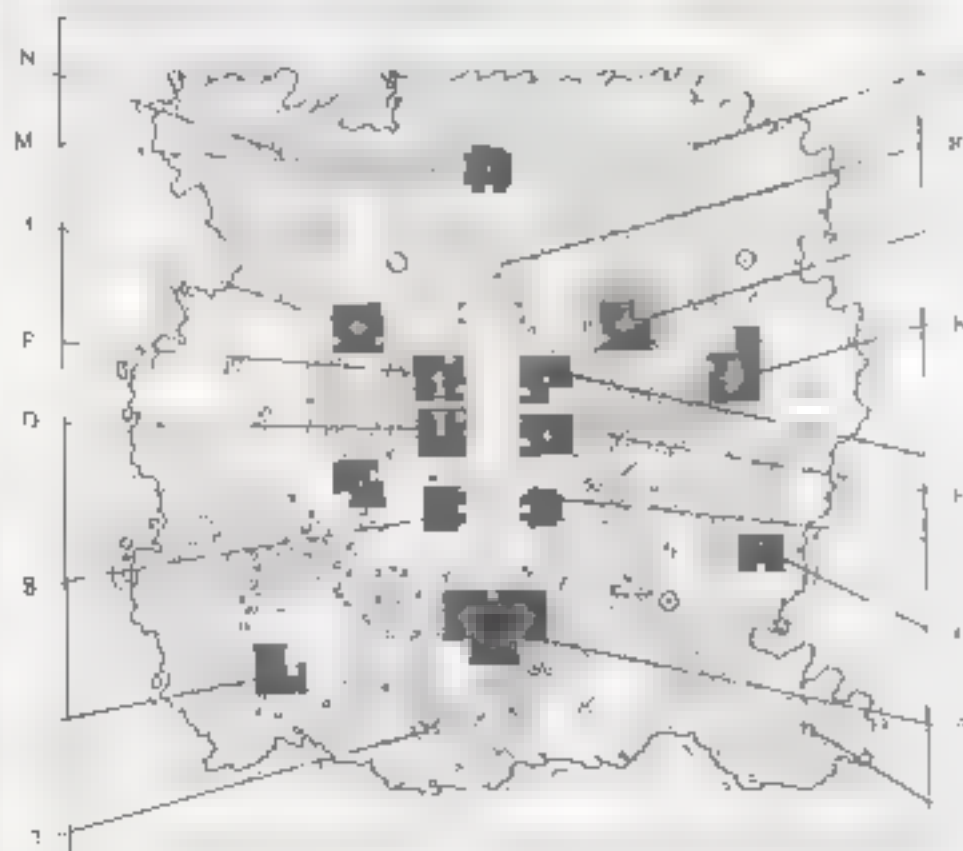
接著在洞口有位小魔怪 Beh Leh，必需邀請牠加入，要不然牠的魔怪會攻擊你。接著走到 30°S



20° E 找魔怪首領 Draxinusom，說「SURRENDER」，再回答一串「Y」以後牠會給你一串護身項鍊，如能消除魔怪們的敵意，進行探訪。



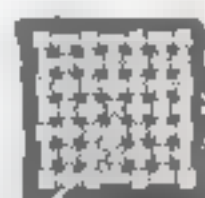
魔怪世界地圖



Shrine of Control (expanded view)



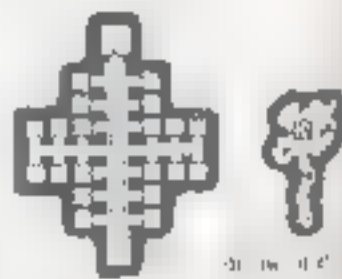
Shrine of Control (see expanded view)



Shrine of Diligence



Shrine of Diligence (level)

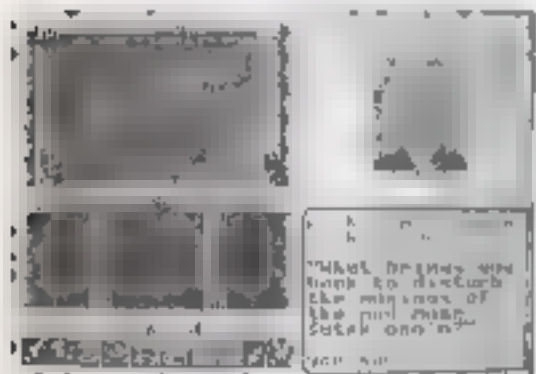
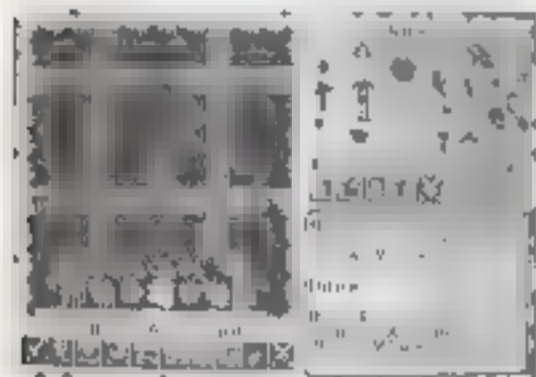
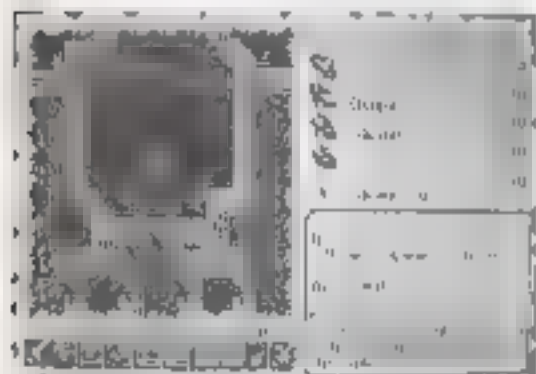


The Tomb of Kings

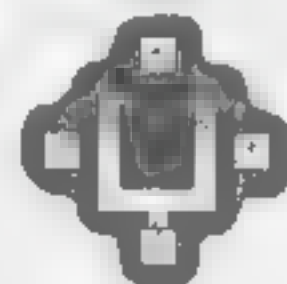
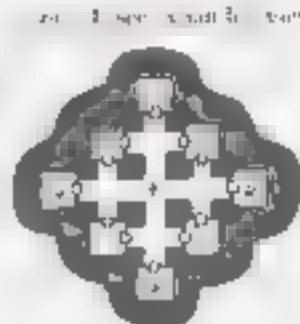
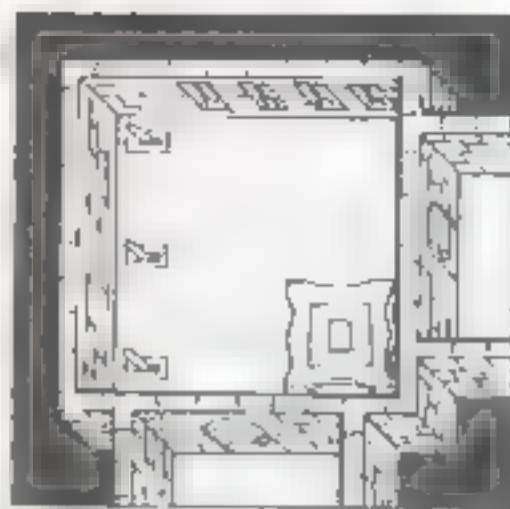
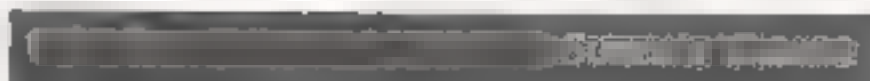
- A The Hall of Knowledge
- B Lord Draxinusom
- C Naval lot for next administration
- D an
- E Food Market
- F Weapon Maker
- G for the army
- H Snake's Chamber
- I Food Market
- J Academy for scholar
- M The Altar of Singularity
- N Shrine of Control
- O Shrine of Creation
- P for truth
- Q Shrine of Diligence
- R The Tomb of Kings

2 製造汽球：

在魔怪世界需要用到汽球。首先回到 Britannia，坐船到 Blackthorn 的城堡（75°S 60°E），用法術炸開大門，再以心靈移動術使用糖爐，吊橋就會放下來。接著找出大廳中間的暗房，將開關打開並拉鍊條，再到 Sutek 工作的房間拉一下鍊條，就可以利用另一個暗房，慢慢爬到地下室。



先朝人 先朝... 升平通鼎
上知... 安民... 下知...
師 拔 北... 殺...
... 是...
... 全圖... 製



過說明書，只有重玩一途了)，下
向層就可以找到右……

然後到 Paw，將如份蜘蛛絲
 魔（1, 的即可）交給模線工 Arbe-
 。 成絲線，再到 Now Moge-
 nem 請模布工 Charlotte 將 樣成
 的殼。回到到 Paw 請， Maria 的
 做出絲袋來。在此別，了找 M-
 tude 買一捆線子（ Paw 版 7 1 1

此時到 Minec 找 Miner，
拿 P 袋 (elder n)。將特
袋、繩子、籃子和鍋子放在一起，
再使用汽球製造說明書，就可造出
汽球了。以上過程所費不貲，
請準備 800 GP。汽球用過要帶在
身邊，要不然會飛走。

3 接受特殊任務：

解救 Britain 和魔怪世界的唯一方法，就是將 Codex 之書語回原位。而想接近 Codex，必需身負特殊任務才能通過門口的石像。只有 Singularity 神殿才能賦予你此

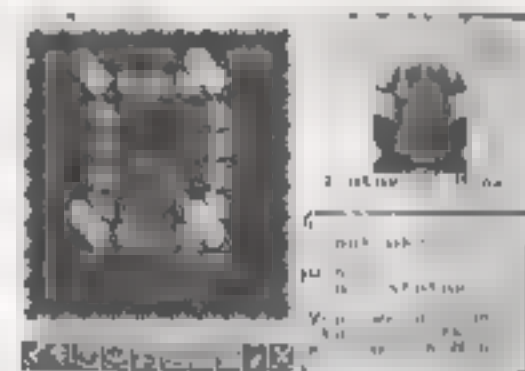
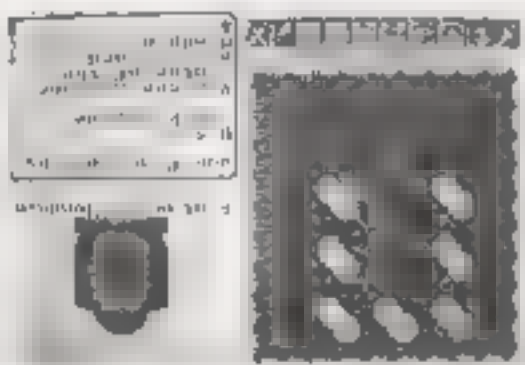
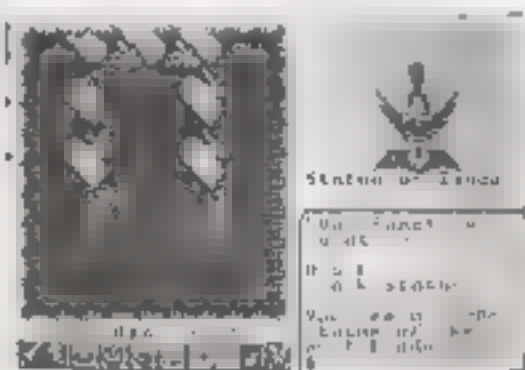


一任務。故乘坐汽球到魔怪世界北方山中的神殿（入口在 8°N 10°E ），與 Altar 講話後回答「yes body」，它就會請你到一個魔怪們的地下神殿去尋找 Mantra。



利用月之石到 Control, Passion 和 Diligence 三個階段，分別會見 Mondain、Minax 和 Exodus (又很嚇人了)，與他們談話可得

新構文「UNORUS」。回到 Singularity 神殿回答新構文，就可以拜訪 Codex 了。

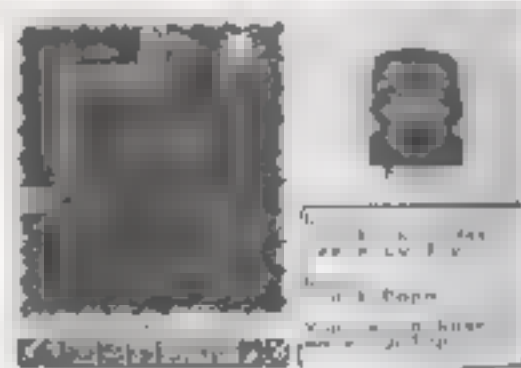
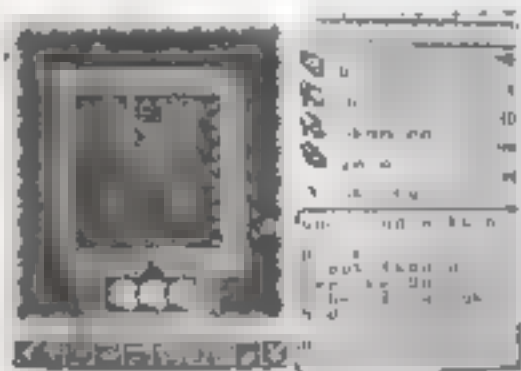


歸還 Codex

歸還 Codex 之前需收集下列物品

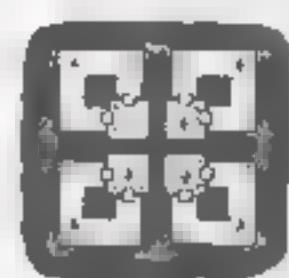
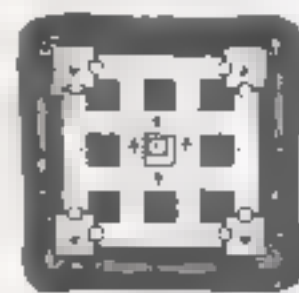
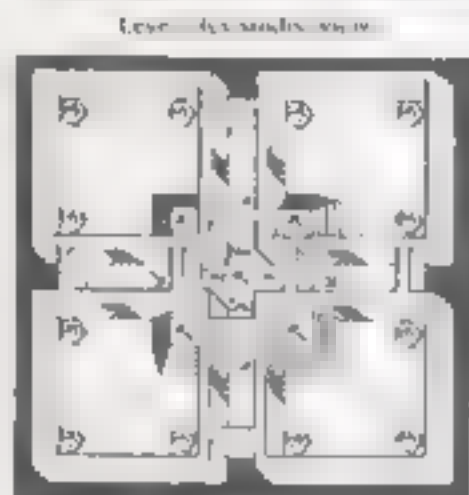
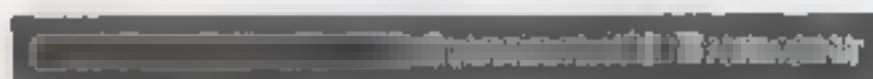
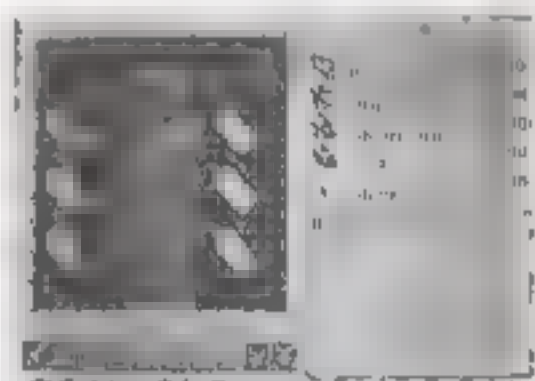
- 1 魔怪之鏡：在魔怪博物館（50° S 25° E）取得破碎紫色鏡片，拿到魔怪天文學家（10° N 60° E）處修理即可。
- 2 Britannia 之鏡：先到魔怪學者 Naxatlor 處（30° S 30° E）向 Lens，得到 Concave 這個答案後，回到 Lycaenum 東北方找天文學家 Exhemerides 做一個藍色鏡片，此時需要一把玻璃刨（可以在 Minoc 花 5 個寶石，請 Dale 製造）。
- 3 漩渦方體（Vortex Cube）：可以在 Blackthorn 的行能 Stone gate（10° N 37° E）找到。先在海邊用釣魚桿釣一條魚，再乘

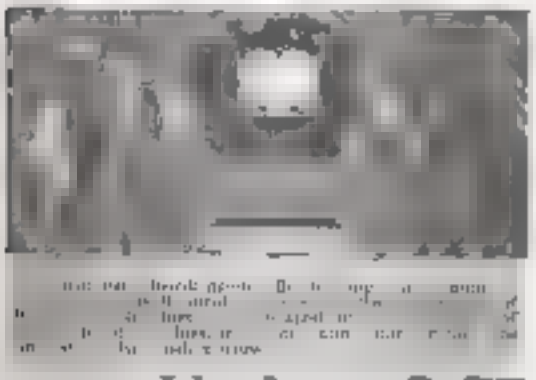
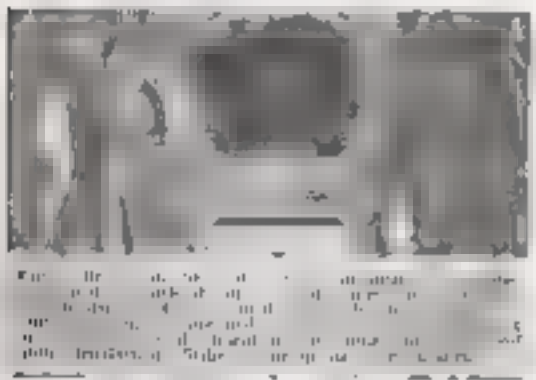
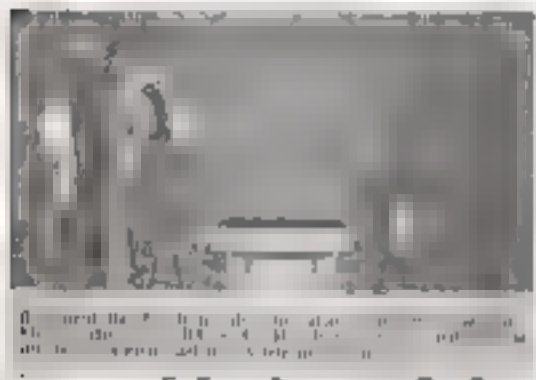
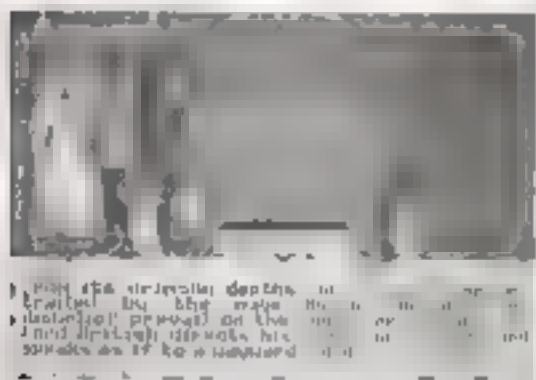
船到 Minoc 南方被山包圍的城去，將魚交給獨眼巨人換得鑰匙，再用鑰匙打開下樓的鐵閘門開啟。回到一樓再用四個樓梯中任何一個到地下十一層，一層接連在下方房間裡的樣子，上到最後可以找到一個暗門，Vortex Cube 就在裡面。



4 八顆月之石：解放神殿後即可取用。

收集好後，儘速前往 Codex。將紫色魔怪之鏡放在 Codex 書和右方紫色火焰的正中間，再把藍色 Britannia 之鏡放在書和左上方藍色火焰之間，此時會有紫色和藍色光量照在 Codex 上。再把八顆月之石放入 Vortex Cube 裡面（同布袋的用法）；然後將 Cube 置於 Codex 正下方的地面上，最後使用 Vortex Cube 你就可以欣賞一連串精采絕倫的幻術了。





其他特殊事物

- 1 六分儀 (Sextant)：在 Lycaenum 東北方 Exhomerides 法師處可以買到。
- 2 沼澤靴 (Swamp Boots)：很多地方不經過沼澤根本無法進入，又沒有解毒用的法術，怎麼辦呢？別擔心，地下城會有解毒的泉水，唯一的辦法是到 Yew 的武器店購買一雙 40GP 的沼澤靴，包你以後走沼澤不會再中毒了。
- 3 魔杖 (Yew Staff)：可將常用的魔法附在上面（用 Enchant 法術），使用時不再消耗藥材，非常經濟方便。

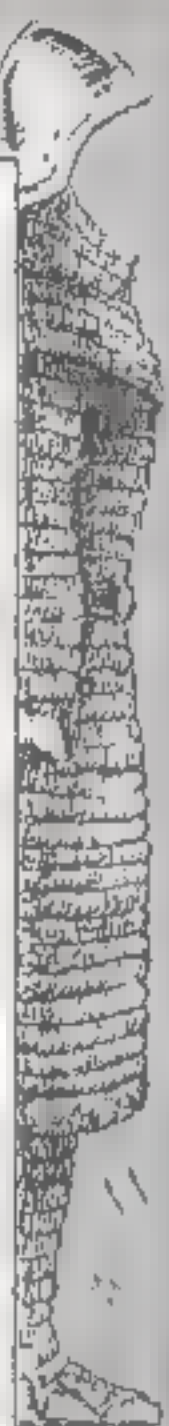
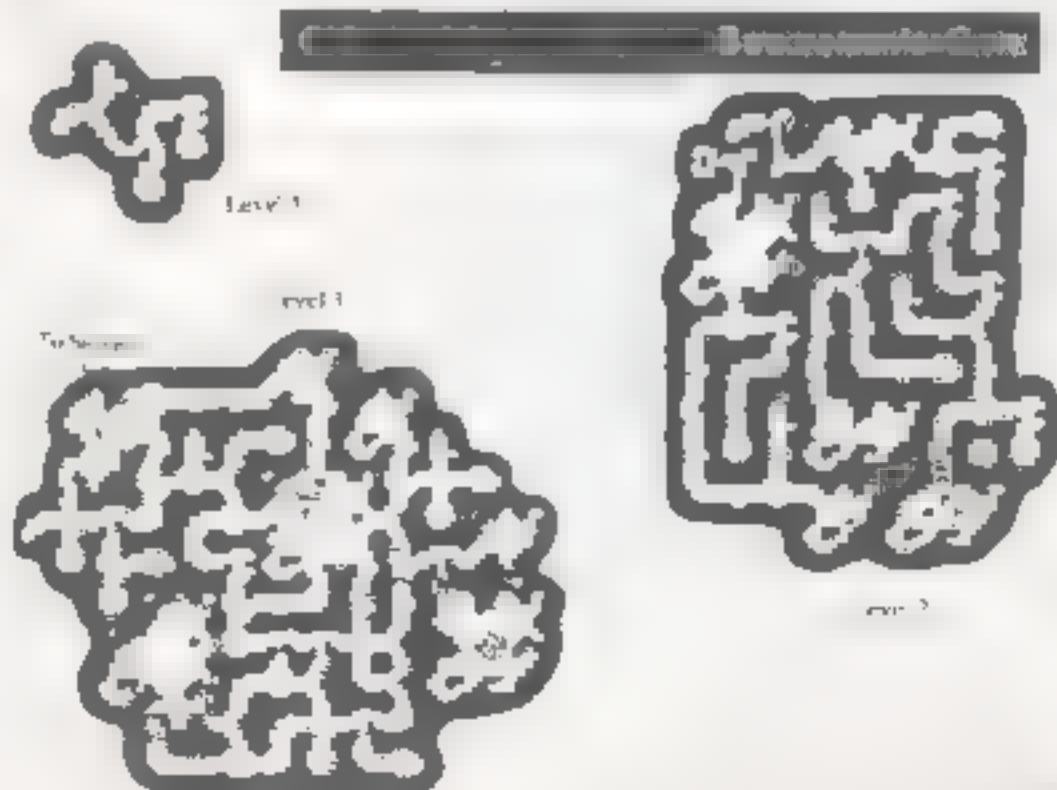
附錄 1 可邀請加入的伙伴

姓	名	職業	等級	特點
Julia	4	Misc	無	無
Janna	5	Yew	無	無
Sentri	4	Serpent's Hold	無	無
Gregor	1	Blackthorn	無	無
Karlina	5	New Magician	無	無
Beh Leb	2	魔怪世界 Birthloth 入口	無	無
Arvonne	0	Viper	有	有
London	3	Burglars' Den	有	有
Leonna	3	Burglars' Den	有	有
Iljane	2	吉野商人	無	無

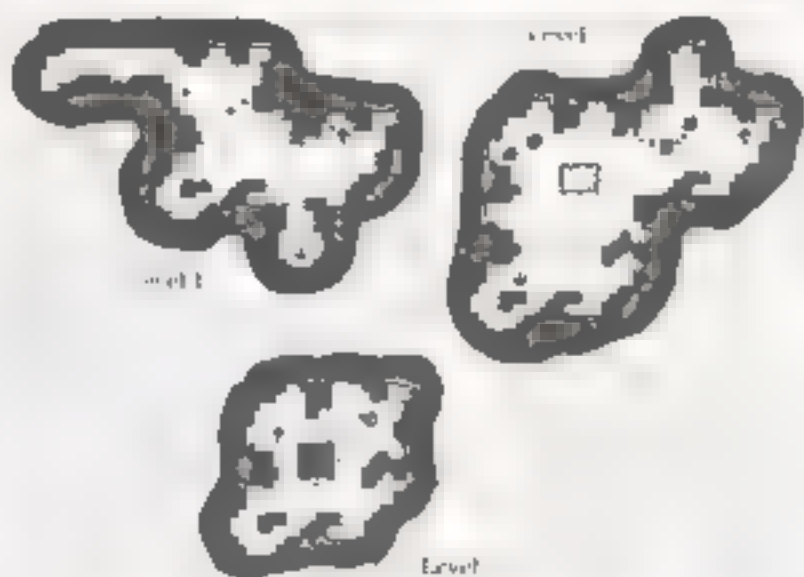
- 4 幻靈 (Wisp)：夜間會出現在 Yew 的西北方，與之談話後可得大決戰 (Armageddon) 法術。
- 5 Glen & Mace - Empress Abbey 前的小館。找他們聊天可以獲得不少好東西。
- 6 圖書館：將綠野仙蹤 (Wizard of Oz) 和遊戲技巧 (Strategy of Games) 兩本書分別送給 Lord British 和 Dr. Cat (Paw)，有獎賞可以拿。
- 7 小丑的提示 (Clue)：各位千萬別上當，跑遍 Britannia 被耍得苦不堪言，結果是被老朋友 Simon (帽匠) 和 Cat (貓) (Hat) 愚弄了一頓，裏面☆C☆

附錄 2 藥劑的用途 (可用法術複製)

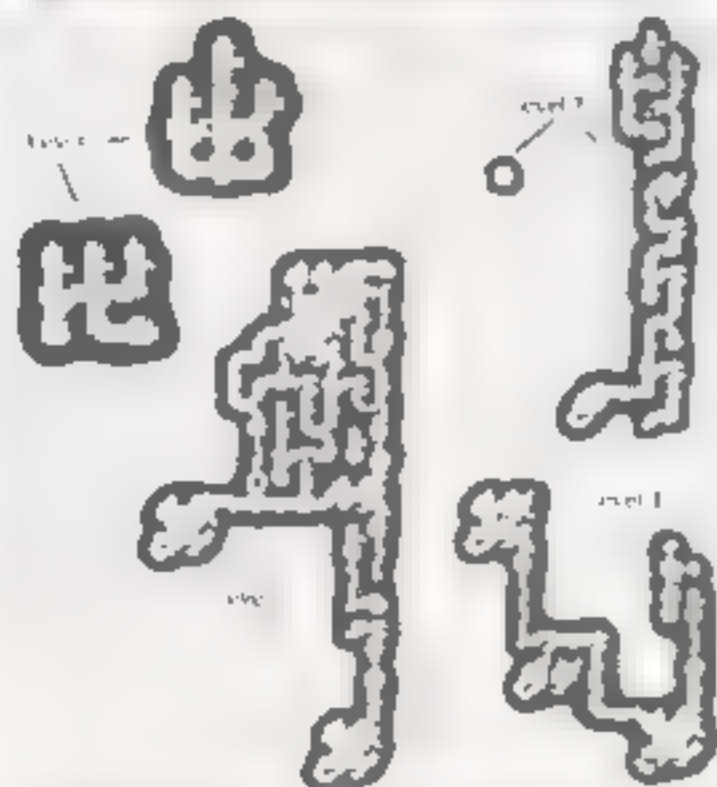
顏色	用途
Yellow	止痛
White	治療
Red	解毒
Green	中毒
Black	死亡
Purple	恢復體力
Orange	睡眠
Blue	解除催眠



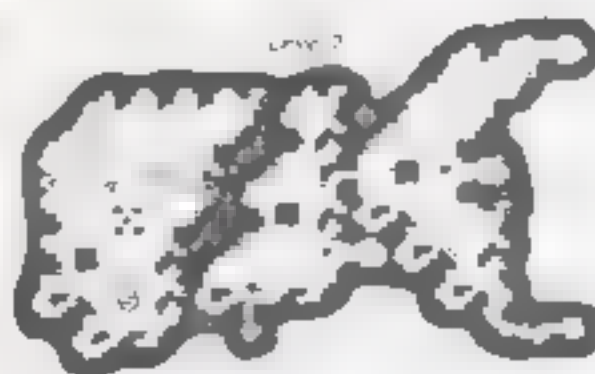
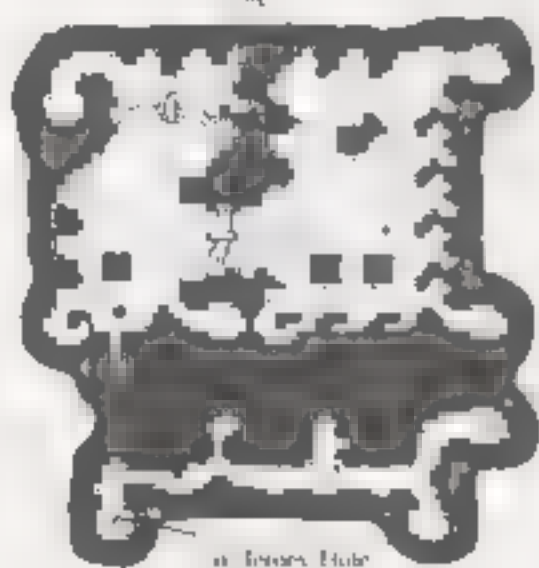
Time Trial (10:00)



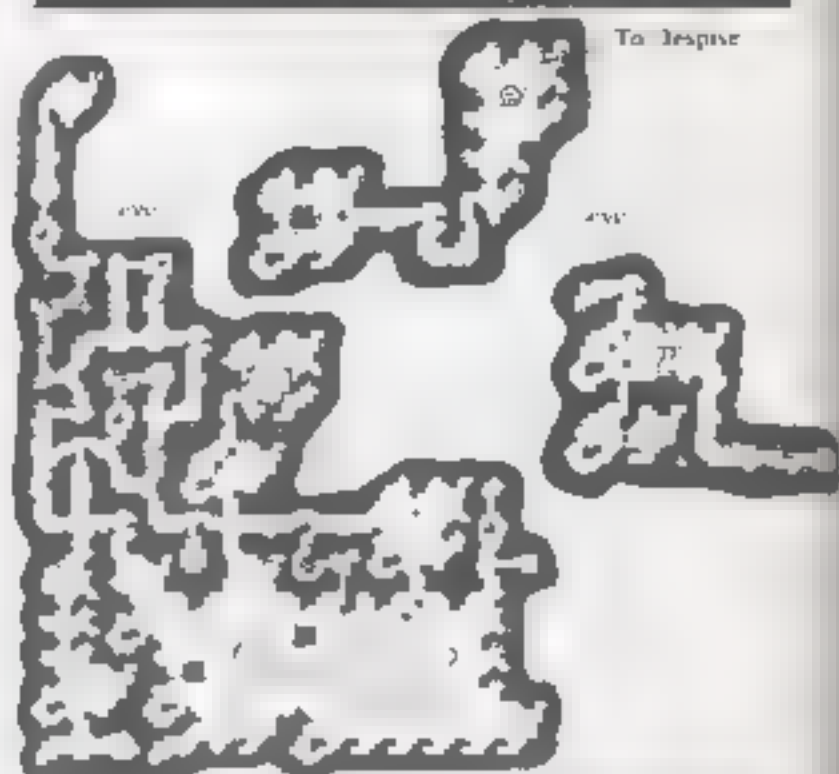
Donner



Donner



Time Trial (10:00)



Time Trial (10:00)



The Shopper's Guide



THE SHOPPER'S GUIDE TO BRITANNIA (價目表)

單位：金幣

TAVERNS

BRITAIN

(The Blue Boar) 售價

Mead	4
Ale	3
Wine	6
Rations (mutton)	4
Cake	8

BULCANIER'S DIN

(The Butter Virgin)

Mead	5
Ale	3
Wine	4
Rations (mutton)	4
Ham	5

JUTLAND

(The Sward & Key)

Mead	4
Ale	3
Wine	6
Rations (mutton)	4
Rolls	2

MORINGLOW

(The Blue Bottle)

Mead	5
Ale	7
Wine	6
Rations (bread)	7
Saxed Bru	6

NEW MAGINCIA

(The Hamble Parate)

Mead	3
Ale	2
Wine	4
Rations (mutton)	4
Fish	3

PAWS

(The Cat & Lion)

Mead	2
Ale	2
Wine	5
Rations (mutton)	2
Bak	2

SERPENT'S HOLD

(The Griffin's Den)

Mead	
Ale	4
Wine	4
Rations (mutton)	4
Saxed Bru	2

FRINSE

(The Fool's Pair

a' Dowl)	
Mead	2
Ale	5
Wine	5
Rations (mutton)	4
Cake	

YEW

(The Slaughtered

Lamb)	
Mead	4
Ale	
Wine	2
Rations (mutton)	4
Ribs	6

MAGICAL

SUPPLIES

COVE

(Rudgowl)

Reagents	
Floral Moss	
Garlic	
Cinseeng	2
Nightshade	
Spider Silk	2
Sulfurous Ash	

Items

Spellbook	50
-----------	----

1st Circle Spells

Create Food	20
Douse	20
Heal	20
Ignite	20

2nd Circle Spells

Mass Awaken	40
-------------	----

4th Circle Spells

Great Heal	80
------------	----

5th Circle Spells

Pickpocket	100
Seance	100

8th Circle Spells

Resurrect	100
-----------	-----

THE DEEP FOREST

(Naunderus)

Reagents	
Floral Moss	5
Cinseeng	1
Nightshade	1
Spider Silk	1
Sulfurous Ash	2

Items

Spellbook	45
Magik Staff	100

1st Circle Spells

Detect Trap	20
-------------	----

2nd Circle Spells

Sleep	40
Unlock Magic	40
Untrap	40

3rd Circle Spells

Magic Lock	60
Mass Sleep	60
Protection	60
Repel Undead	60

4th Circle Spells

Conjure	80
---------	----

5th Circle Spells

Insect Swarm	100
--------------	-----

6th Circle Spells

Charm	120
Confuse	120
Mass Protect	120
Web	120

7th Circle Spells

Rechant	140
Mass Invisibility	140

LYCAEUM

(Viao)

Reagents	
Black Pearl	4
Cinseeng	2
Cinseeng	2
Mandrake Root	
Nightshade	
Spider Silk	
Sulfurous Ash	2

Items

Spellbook	60
-----------	----

1st Circle Spells

Detect Magic	25
Dispel Magic	25
Light	25

2nd Circle Spells

Excursion	50
Reappear	50
Telekinesis	50
Vanish	50

3rd Circle Spells

Dispel Field	75
Fire Light	75
Light	75

4th Circle Spells

Air Walk	100
Fire Field	100
Locate	100
Mass Dispel	100
Water Field	100
Sleep Field	100
Wind Change	100

5th Circle Spells

Energy Field	25
Invisibility	25
Reveal	25
X-ray	125

6th Circle Spells

Clone	150
-------	-----

Negate Magic 150
Replicate 50

7th Circle Spells

Fear 175
Gate Travel 175
Wizard Eye 175

8th Circle Spells

Death Wind 200
Eclipse 200
Mass Charm 200
Mass Kill 200
Slime 200
Summon 200
Time Stop 200
Tremor 200

SKARA BRAE

(Monarch)

Reagents
Black Pearl 3
Blood Moss 3
Mandrake Root 5
Nightshade 2
Spider Silk 1
Sulfurous Ash 2

Items

Spellbook 50

1st Circle Spells

Alarm 30

2nd Circle Spells

Magic Arrow 60
Poison 60
Trap 60
Unlock Magic 60

3rd Circle Spells

Curse 80
Fireball 80

4th Circle Spells

Disable 120

5th Circle Spells

Explosion 150
Lightning 150
Paralyze 150

6th Circle Spells

Flame Wind 80
Ice Storm 80
Poison Wind 80

7th Circle Spells

Chain Bolt 210
Energy Wind 210
Kiss 210
Mass Curse 210
Whip Strike 210

WANDERING GYPSY

(Zoltan)

Reagents
Blood Moss 3
Garlic 2
Ginseng 1

Nightshade 1
Spider Silk 2
Sulfurous Ash 3

PROVISIONERS

BRITAIN

(Efram)

Torch 3
Flask of Oil 4
Gem 20
Backpack 10
Bag 3
Shovel 20
Powder Keg 40

BUCCANIER'S DEN

(Rudo)

Torch 5
Flask of Oil 5
Lockpick 7
Gem 15
Backpack 10
Bag 5
Shovel 20
Powder Keg 40

HEALERS

BRITAIN

(Tiberius)

Healing 30
Curing Poison 10
Resurrection 40

EMPATHY ADNEY

(Stephanie)

Healing 25
Curing Poison 5
Resurrection 750

LYCATHAR

(Dargoth)

Healing 30
Curing Poison 10
Resurrection 40

MINOC

(Tara)

Healing 30
Curing Poison 10
Resurrection 40

SKARA BRAE

(Dezara)

Healing 30
Curing Poison 10
Resurrection 40

SHIPWRIGHTS

BRITAIN

(Arty)

Skiff 40
Ship 300

BUCCANIER'S DEN

(Fentrisa)

Skiff 25
Ship 150

JHELOM

(Peer)

Skiff 30
Ship 200

MINOC

(Trebart)

Skiff 20
Ship 250

WEAPONS

SHOPS

BRITAIN

(Holo's Bow)

Bow 30
Crossbow 40
Sling 1
Magic Bow 300

BRITAIN

(Lynn the Fletcher)

Arrow 4/dozen
Bolt 3/dozen

BRITAIN

(North Star Armory)

Dagger 10
Spear 20
Sword 50
2-handed
Sword 75
Cloth Armour 25
Chain Mail 60
Hornet Shield 30
Leather Helm 10
Leather Armour 40
Plate Mail 120

BUCCANIER'S DEN

(Buccanier's Booty)

Club 10
Dagger 10
Mass Charm 25
Oil Flask 4
Throwing Axe 20
Cloth Armour 20
Leather Armour 40
Leather Helm 10

JHELOM

(Naughty Nonaan's)

Bow 30
Club 10
Crossbow 40
Dagger 10
Sling 1
Spear 15
Spiked Shield 25
Arrow 4/dozen
Bolt 3/dozen

MINOC

(Death Watch

Armory)
Dagger 10
Mass 35
Mass Charm 20
Morning Star 40

Sword 35
Chain Cod 35
Chain Mail 50
Ring Mail 35
Scale Mail 20
Winged Helm 20

SERPENT'S HOLD

(Siegecrafters)

Fullbord 100
Hammer 20
Morning Star 40
Throwing Axe 15
2-handed Axe 50
Black Shield 30
Door Shield 40
Scale Mail 75
Spiked Collar 20
Spiked Helm 25
Spiked Shield 30

FRANSIC

(The Paladin's

Protectorate)

Mace 35
Mail Cuirasse 20
Sword 4
2-handed
Hammer 55
2-handed
Sword 75
Iron Helm 15
Kite Shield 25
Magic
Armour 750
Magic Helm 200
Plate Mail 120

YUB

(Arms of Justice)

Club 1
Dagger 0
Spear 2
Throwing Axe 2
2-handed Axe 15
Mass Charm 20
Leather Armour 15
Leather Helm 7
Ring Mail 40
Swamp Boots 0

INNS

Britain/The Wayfarer's
Inn 8/person
Jhelom/The Warrior's
Squad 5/person
Minoc/The Tracker's
Inn 5/person
Prows/The Street Dreams
Inn 5/person
Skara Brae/The Haunting
Inn 4/person

HORSE

MERCHANTS

Britain
Willow 75 gold
Fransic/
Inn 60 gold

解開銀色匕首之謎(一)



Lord Jean



自從打敗火神泰爾特拉克並解除身上所附的青色枷詛咒後，被遺忘的王國又暫時地恢復平靜。休息過一陣子，大伙兒開始感到日漸悶熱，於是稍作整理後，決定開始我們另一段冒險旅程。

山城之後，大家的精神大大振奮起來。忽然，每個人全都變得昏昏沉沉，身體似乎漂浮在高空，像是在夢中的世界……一個峽谷出現在腳下

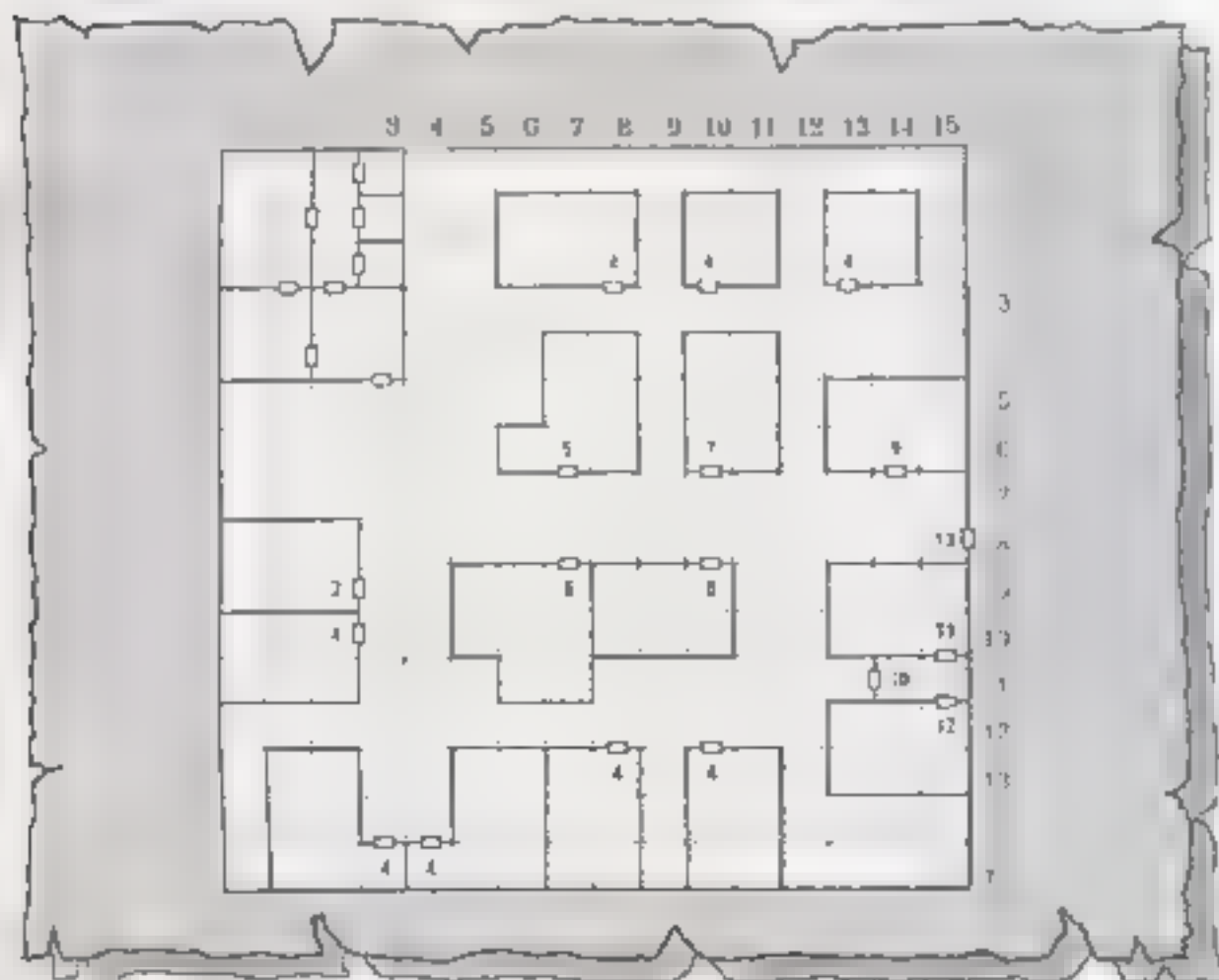
，「哇——」每個人都驚呼了出來。山頂上，一座座高聳入雲的峯，山頂的頂端充滿晶瑩的冰雪，冰晶深處有幽藍的光，我感到一股邪惡力量由那裡散發出來。忽然，眼前就像一墜，我看到一群人圍繞著一口古井，接下來就不醒人事。

張開眼睛，眼前站著的是個穿著破損盔甲的武士，他先自我介紹，並說明為何我們會出現在這裏，我將他

的話記錄下來（參見手札37）。接下來他給了我們一些裝備和金錢。補足缺少的裝備後，在城中逛了一下，跟一註3處有個老頭，當我們聽完他的故事後（參見手札17），他立即呼呼入睡。我們也稍事休息，在配完法律之後，決定前往知識之井一探。

進入市長房內的傳送門（圖一註1處），轉瞬之間到達另一個小房，門外似乎有金鐵之聲，走，房門一開，只見北方巷口有一群牧師與賊，大喊著「黑團幫去死！」，忽而停

圖一：新維地格里城



圖註

- 1 市長的家
- 2 到達知識之井門口的傳送點
- 3 老頭的家
- 4 私人住宅
- 5 訓練所
- 6 藥店
- 7 酒店
- 8 神殿
- 9 武器店
- 10 魔法店 電腦製圖中心
- 11 瑪庫斯 (Marcus)
- 12 六個殺手
- 13 到達舊城的出口



就用這招吧。
嗯！

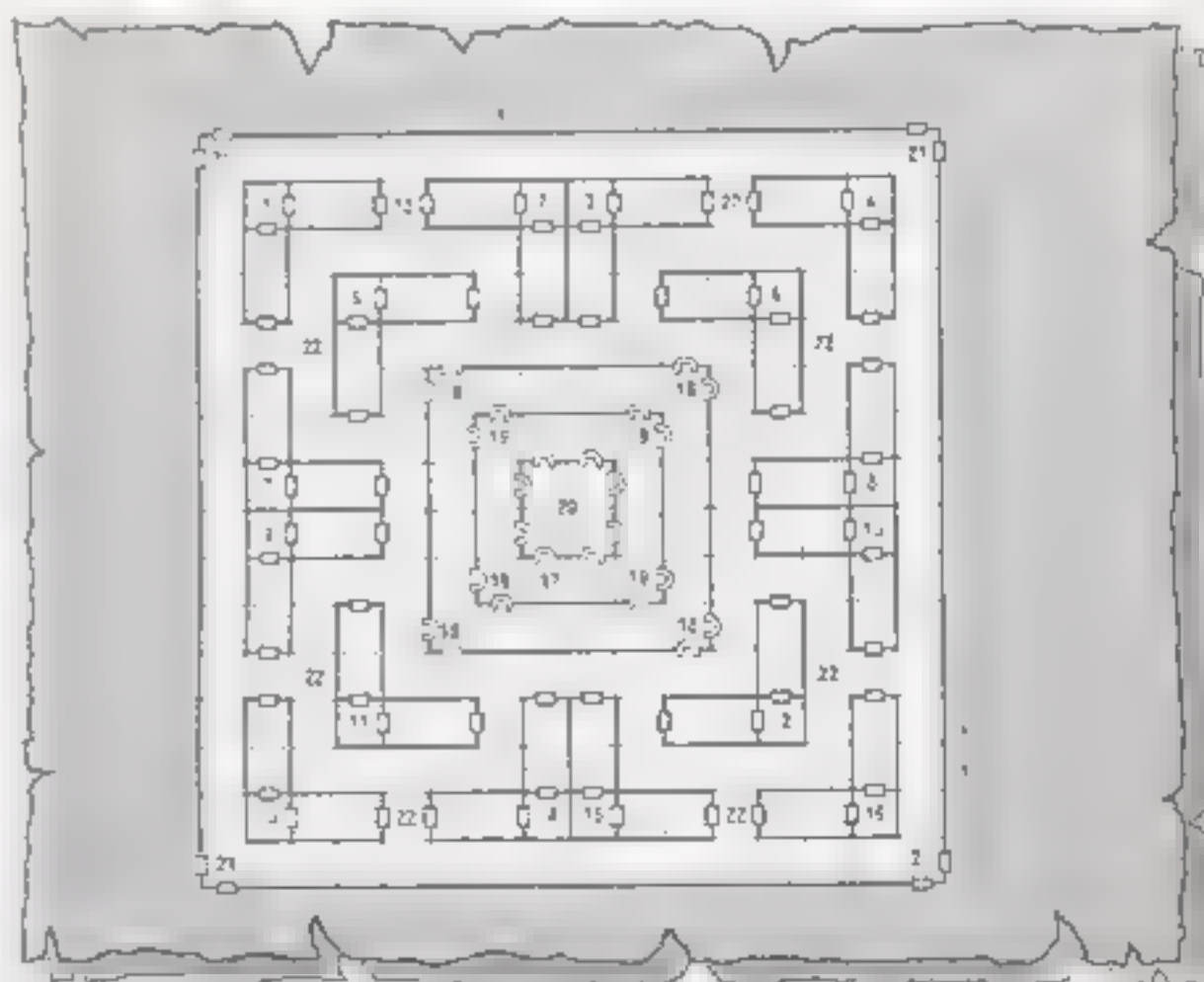
後又傳來另一批人馬的喧嘩聲，回頭一看，只見一群巫師和士兵，喊著「井是我們的！」，看來我們快捲入場敵派火拼，看著身上不是太好的

裝備，決定先閃了再說。（Duck指

閃回之後，幽幫人馬仇人相見，分外眼紅，馬上火拼起來。我們站在旁看熱鬧，經過一段時間後，牧師和戰士打賭。牛頭人很勇勳，牧師也強，但戰士的攻擊力更強，重了。幽幫人馬都不太好惹，先設法封住施法者的去處，牧師第二級的束縛術或巫師第一級的迷惑術都很好用，再解決戰士型的敵人。）

打敗那群人之後，牧師靠在牆上，呻吟著：「我…我們，這城…人…在廢墟北方的陸草將，這…太危險了。」，又喘了幾口氣，走了。過了幾分鐘，勝利品之後，決…一番。（筆者註：這場戰役可得的武器與護甲，爆裂項鍊 Necklace of Missels 可以傷及範圍內的所有目

圖二：知識之井地區



附註

- 1 到達黑龍洞的傳送門
- 2 到達黑龍洞的傳送門
- 3 到達黑龍洞大本營的傳送門
- 4 到達黑龍洞的傳送門
- 5 到達Tyr神殿的傳送門
- 6 到達惡魔王宮的傳送門
- 7 到達黑龍洞的傳送門
- 8 到達黑龍洞的傳送門
- 9 到達地下城第8層的傳送門
- 10 到達地下城第4層的傳送門
- 11 到達地下城第2層的傳送門
- 12 到達城壁畫之庫房的傳送門
- 13 到達黑龍洞第1層的傳送門
- 14 到達黑龍洞巨人的傳送門
- 15 到達地下城第0層的傳送門
- 16 到達黑龍洞總部指揮官辦公室的傳送門
- 17 若無法回答地下城中的謎題，就會被傳到這裏

- 18 此地有5隻巨龍
- 19 此地有3隻巨龍
- 20 此地有黑龍洞的傳送門，知識之井可提供重要線索，但每次

- 要用掉100顆寶石
- 21 到達黑龍洞的傳送門
- 22 隊伍會在這裏遭遇黑龍洞和邪教的火拼。

嘿，護腕帶 Bracer ACS 可提前提升的防護力，好好地裝備你的隊伍。

賣，多強的武器。畢竟在遊戲中，大家決定去魔法店看看有甚麼好東西，奇怪的是出來招呼的竟然是士兵，在交易之後，我們決定留下，看看有什麼花樣（Stay）。果然由屋後衝出來一群警衛要我們離開，大丈夫哪有說走就走？（NO）一場戰鬥隨手展開。打敗他們之後，隨即進屋搜索，在南邊房間找到一群殺手正在計畫着什麼陰謀，一見有人進門，立刻拿起武器衝上來，只有六個，三兩下就解決了（圖一註12）。

最後，當我們衝進北邊的門，一個符號忽然在脚下爆發，所有人都受到不少傷害。一個黑魔法師斜靠在牆壁上，他就是馬庫斯，說完一些恐嚇的話之後，一群怪物向我們衝來，馬庫斯隨即消失不見。這群怪物有大巨人、雞蛇和蛇髮女妖，都不難打。

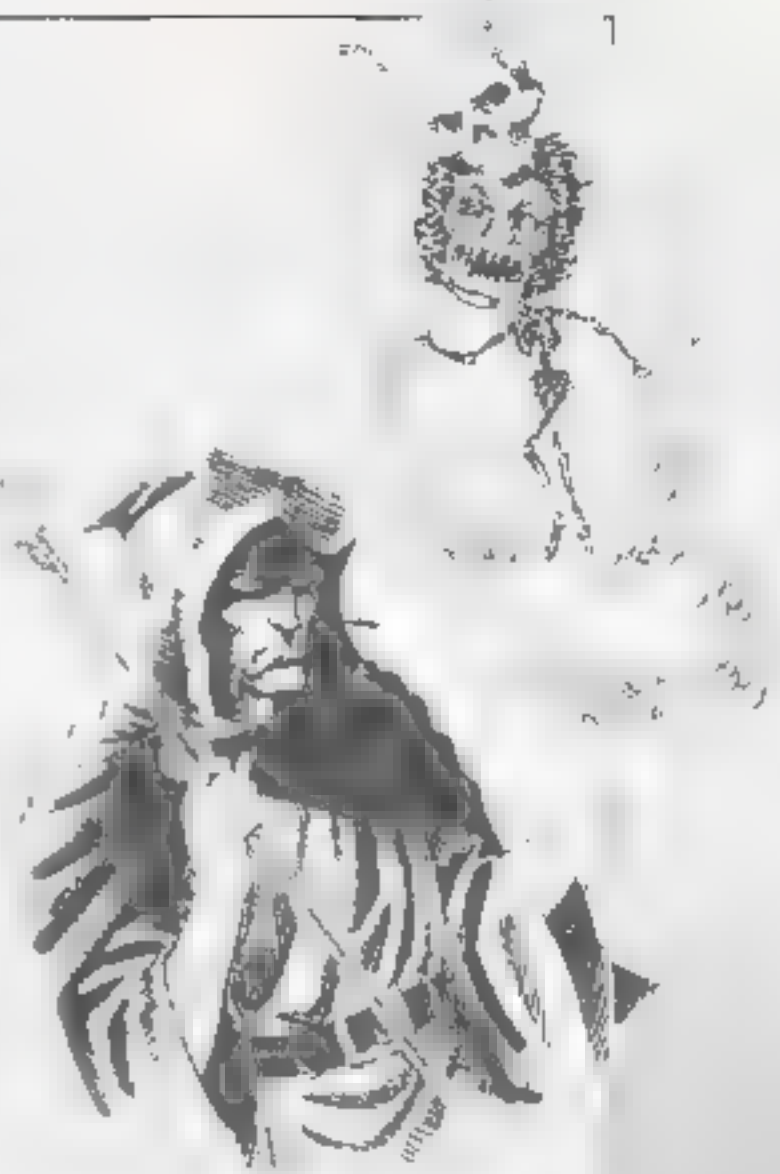
經過一番苦戰終於把牠們攔下，但隊員也傷得差不多了。惟一慶幸的一點是偷了不少好東西（筆者註：包括一些魔法道具和寶物）。在戰鬥中，我們還發現了一些隱藏的寶物，包括一些魔法道具和寶物。

醫好身上傷勢之後，我們又使用傳送門到達知識之井，但一進入井的

外圍（圖二註18）就出現一群幼龍攻擊，但沒兩下就被寒霜之杖（Wand of Ice Storm）轟光光。但接下來就麻煩了，進入中圍（圖二註19）出現的是一隻中等大小的龍，被牠們噴出來的火擊中，命可就去半條了。看守井口的這一隻遠古巨龍，這可不得了，被牠人噴到哪還有命？於是大夥，勁地把武器通通招呼到牠身上，好不容易才幹掉，但隊員也受了不輕傷勢（筆者註：攻擊中能耗去龍盾，必需光榮營，在每副隊員身上施展救傷術第二級抗火術（Resist Fire），進入戰鬥時，隊員儘量分散，HP較低的隊員躲遠一點，再使用奧雲術（Thunder）把牠打勝）。

當遠古巨龍倒地不起，知識之井向我們提供些有用訊息（參見手札25）。大家把身上的寶石換了換，並選擇了一項任務，就是找回久拖馬的護身符（參見手札19）還有張地圖（參見手札1）。但知識之井還要更進一步，我們得再打贏一下，才能買到寶石再回來。

回到新維地格曼城，大家把寶物變換成寶石，準備開知識之井，略事休息後，又向廢墟出發（筆者註：每次回城，不要忘了去老頭那裡報到，他會提供線索與寶物）。



順著地圖的線路，很快就找到離之寶庫，並在途中找到一封飄在風中的信（見手札57）。當隊伍中的牧師（筆者註：牧師）之後，衝進去兩層，發現了一堆寶物。

赤壯倒斃之後，出現一傳送門，是到達知識之井區域（圖二註2）。我們找到一堆寶石，得到下列提示：「艾達瑪護身符（Amulet of Eidama），可以顯示打開雙子城堡大門的鎖匙所在」（見手札71），「黑爾幫已佔領了色城的行政大樓」，並得到了一張地圖，顯示黑爾幫總部所在（見手札72）。





圖註

1 到達新維地格里城的入口

2 到達知識之井(圖二註4)的傳送門,有怪物看守(不少好东西)。

3 廢棄的礦坑

4 充滿污水的房間

5 這個房間內有前人遺骨,搜尋棺台

可得到「黑羊皮」及「黑羊角」。

大家抽,拿完東西會遭人責備。

6 進入「黑羊皮」的人,這本「黑羊皮」

7 這個房間內有充滿黏液的池子

8 瘋狂邪教牧師正在搜尋教人

9 「黑羊皮」的「黑羊皮」

10 不穩定的房間,有時會崩塌,造成

隊員若干傷害

11 和「黑羊皮」的「黑羊皮」和「黑羊皮」

12 進入礦坑之入口,在黑暗幫總部被

摧毀前,這裏會按嚴密的防守著

13 和「黑羊皮」的「黑羊皮」和「黑羊皮」

能保護著。

14 黑暗幫總部的主要入口

15 可能會發生崩落的區域

16 黑暗幫總部的傳送門,在總部被摧毀

後才能打開

17 若蘭城的女書記被一幫人捉走,庫

酒當犧牲祭品。

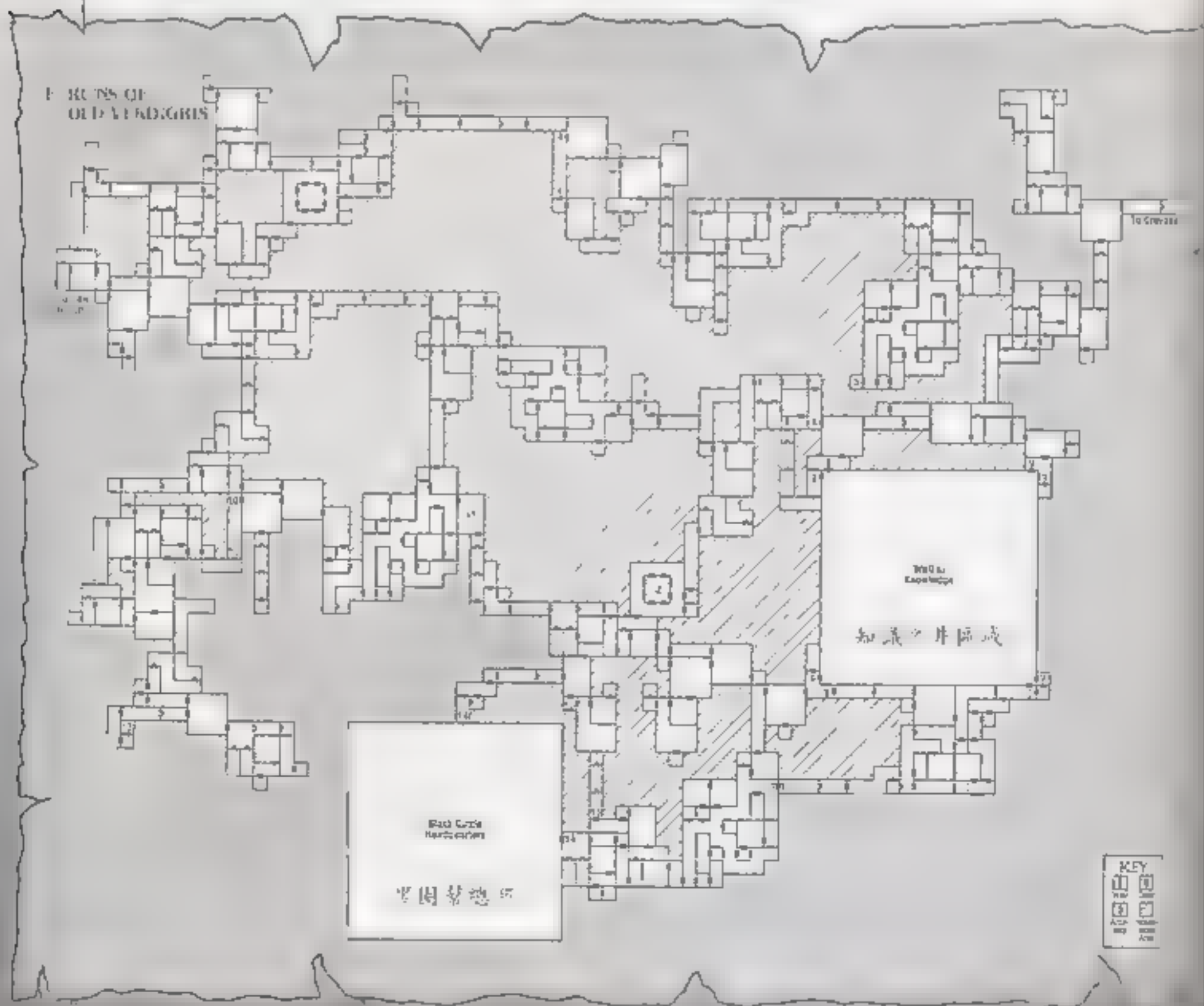
(筆者註:在此遊戲中,廢墟地圖是

最大的「張」,敵人的很重要,但有些

地方還是不要錯過。)

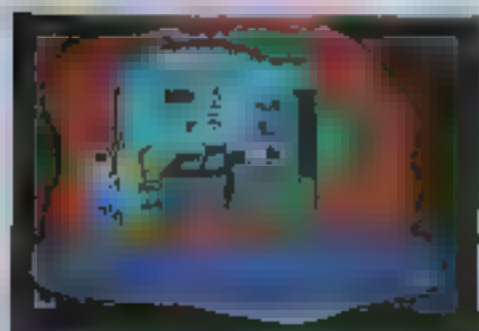


圖三：舊維地格里城廢墟





我 僑斯 在威爾遜公司內已任職二年，熬過了最苦的歲月，然而卻仍一無所有，不受重用。就連心儀已久的哈特小姐對我也是不理不睬。唉，難道我就要如此平凡地渡過一生嗎？不行，我一定要闢番事業讓他們刮目相看！對了，公司現下正發起尋找大明星——國王（The King）的活動，只要找到國王（The King）便可名利雙收……



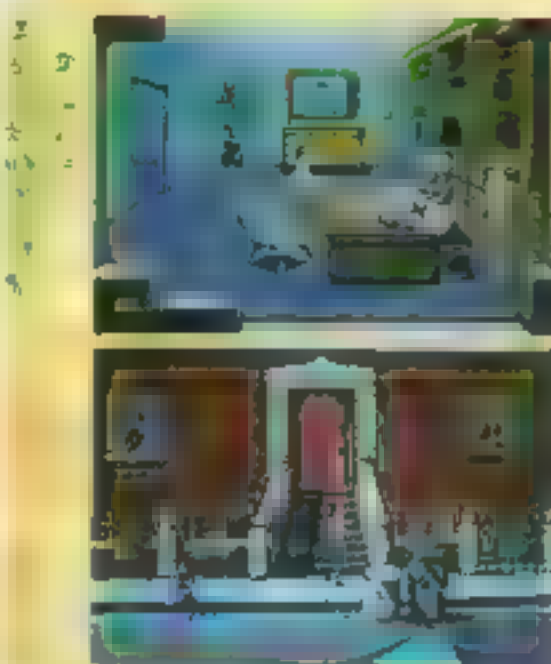
可憐的我就是在這“小洞天”裏渡過二年。

嗯，我得開始準備準備，先看看抽屜裡有什麼可帶的「Open Drawer」，拿起抽屜中所有的物品「Take all From Drawer」。



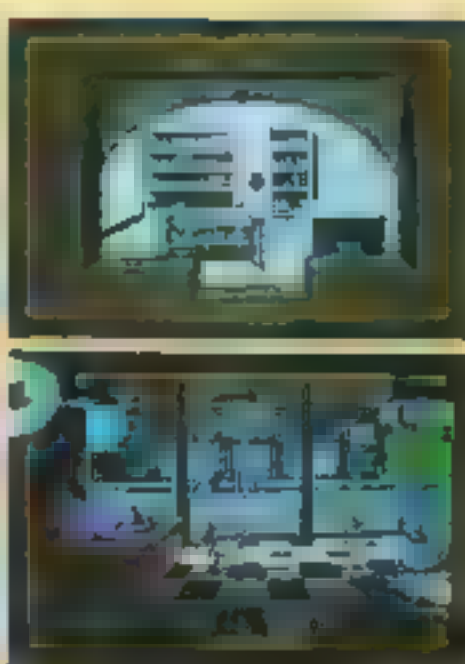
到飲水機前將熱水瓶裝滿。

我向右走到大廳，拿出熱水瓶



Open Thermos」將它裝滿以備不時之需「Fill Thermos with Water」。旁邊這扇門緊鎖著，有什麼方法可以進去呢？到老闆那兒看看有無線索。一踏入房門，大的鑰匙便放在老闆桌上。這回可得好好想個方法。要求老闆加薪「Ask Boss for Raise」吧。在我百般糾纏後，老闆終於叫 Stella 拿檔案進來。趁老闆回頭看 Stella 時，趕緊拿起鑰匙「Take Key」，趕快溜吧！好了，現在可以進去裝備室「Unlock Door, Open Door」。在翻弄過裝備室後，發現在工具箱中有一張記者識別証（Reporter's ID），有了識別証「Take Reporter's ID」，往後要做什麼就方便多了。

走到電梯前啟動電梯「Push Button」，搭乘電梯至大廳，管



理員正酣睡如牛，看看他做什麼好夢「Look at the Dream」，雞腿、女人……天啊！限制級的。隨手帶走他的「好夢」吧！「Take Dream」走到大門口，打開門「Open Door」，開始這一段未知的冒險旅程。

離開公司後，我一直向右走來到紐約街旁的一家居宅（NY Street），決定拜訪一下。我很有禮貌



百萬元的大獎等著你喔

的敲了敲門「Knock Door」並拿出我的記者証「Show ID」。芭比小姐（Bobbi）一聽說我是記者，馬上非常熱情的請我進去。於是我毫不客氣地走到沙發前坐下「Sit on Sofa」，並向芭比小姐要了一杯汽水「Ask for Soda」。環顧四周盡是搖滾教手的照片，突然我眼睛一亮，一條漂亮的圍巾收藏在玻璃箱中。於是我詢問她有關圍巾的事，得知是國王送給她的禮物，並有神奇的醫療效果。由於好奇心的驅使，我請芭比讓我見識見識「Show Me Scarf」。為了得到這圍巾，我故意將汽水弄倒潑在圍巾上「Spill Soda on Scarf」，然後趁著她忙著洗圍巾之際，溜了。從「Scram, Vamoose and Sayonara」中再選一個即可脫逃。



好漂亮的圍巾

出了門後，繼續往右走來到一空地（Empty Lot），爬過牆去「Climb Fence」。拿起圍巾「Take Scarf」再爬牆回來。唔，唔終於到手了吧。



我繼續向左走，來到車廠門口



這個工作，以換得入場券



為了入場券只好去偷來金銀的戒指

，可惜我現在沒有門票，只好先去偷來的馬戲團門票。於是，來到旅行車前，敲敲門看看裡面是誰「Knock Door」。一名老頭子出來開門，問他看看怎樣才能買到門票「Ask about Ticket」。老頭說「若做我的清潔工作就能換得門票」，於是，趕緊詢問有什麼工作要我「Ask for Job」。原來，要掃掃大車房便，便獲得一張馬戲券。這對我來說簡直是如夢，於是我就去馬戲團工作處（Elephant Area），拿起掃帚開始工作「Take Shovel」。工作完後，放下掃帚「Drop Shovel」，回到旅行車處敲門去「Knock Door」。要買門票「Ask for Ticket」。一張門票就到手了。

現在可以馬車去買兒了。我先去走到第一處吉普賽旅行車前「Gypsy Wagon」進去算算我未來的命運「Look」。一進入車中



一名吉普賽女郎坐在桌前，手中不斷地擲擲水晶球，跟她談談話，連續問了五次我的未來「Ask about Future」，得知我將有一次艱辛的旅程。看著看著覺得此女郎很可愛，忍不住吻了她一下「Kiss Madame」，哪知道一吻之下吉普賽女郎忽然消失不見了。這下正台我急，拿起蠟燭「Take Wax」。桌上有隻蠟燭，和蠟燭燭像有一張卡片跑出來，順便將它帶走「Take Card」。好了，現在可以離開了「Exit」。

我繼續向左走來到聖喬治表演台前，準備觀賞一番「Look」。走進表演台前一看，只見表演者（Luigi）垂頭喪氣的蹲在～旁交談之下才知道強壯無比的Luigi今天覺得絲毫提不起力氣。看著他的招牌「Look at the Sign」發現現在的他跟剛像顯然有些不一樣。比較一下不一樣的地方「Look at the difference」，發覺鬍鬚有異「Look Mustache」。那鬍鬚是剛兒得來的嗎給他或許～看看吧「Give Wax to Luigi」。

然擦過蠟後，Lungi 馬上力氣大增，開始他的表演。他站起來後，地上好像有樣東西，看了一下「Look」原來是松脂（Rosin），便順手將它帶走「Take Rosin」一物換一物很公平。

於是我繼續往前走來到世界最小的人 Helmut 前，看他滿臉不快樂的樣子，問問他身為世界上最矮小的人有何感想「Ask Helmut about Helmut」，可惜的是他居然認為像他這麼小的人沒有未來可言。對了，「出門時可帶上管理員的夢」就把夢送給他吧！「Give Dream to Helmut」沒想到 Helmut 一高興之下，決定交我這個好朋友，問他知不知道關於 King 的事「Ask

Helmut about King」，他卻要求和我一道尋訪 King。好吧，有個人幫忙總是勝過一人單闖，於是決定攜帶 Helmut 闖天涯「Take Helmut」！



一包爆米花吃

接著來到 Big Top 前，有爆米花攤子，拿一包爆米花「Take Popcorn」，然後走進表演棚內。一進棚內就看到一隻虎視眈眈的獅子，也顧不得吃爆米花了，乾脆將

爆米花丟給獅子「Drop Popcorn」，免得小命不保。待獅子專心吃爆米花時，趕緊向右走，溜之大吉囉！

向右走來到跳水處。卻見 Fred 直不肯上場表演，也許他因為某些原因一直遲遲不敢表演吧，摸摸梯子「Fee Rungs」，原來梯子有點滑，把松脂給 Fred「Give Rosin to Fred」讓他潤潤手，於是他便脫掉外套，開始驚心動魄的表演。誰知道可憐的 Fred 最後還是表演失敗，命喪黃泉。拿起他的披風「Take Cape」也許往後有用。

該看的表演都看了，可是身無分文的我說往何處去呢？唉！先把 Helmut 寄了再說吧。於是我能開馬戲團，來到巴士站（NY Bus

帥吧！這種不花钱又省時的旅遊，真是對數。

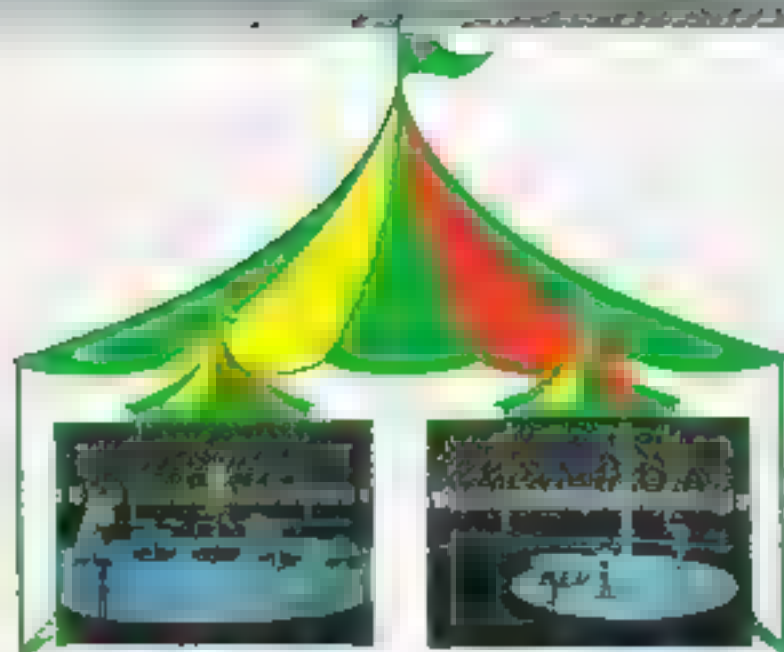
花，否則可成鳥食了。

正點的攻略比美必勝本



看清楚再“動”手吧！

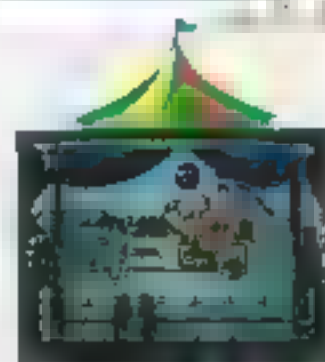
Stop) 的郵筒前，將 Helmut 寄出「Mail Helmut」。現在無事可做，再回馬戲團去晃晃吧！對了，不是還有一個地方沒去嗎？也許會有意外發生。到了 Big Top 時，我便往 Test-O-Strength 上一站，



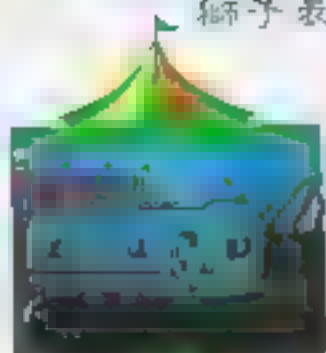
獅子表演



跳水表演



拳擊表演



大象



純休息



吉普賽馬車

就這樣，我莫名其妙地來到拉斯維加斯。旁邊正好有郵局，也許 Helmut 也跟著寄到了呢！打開郵筒看看「Open Mailbox」「Look in Mailbox」，原來 Helmut 真的在裡

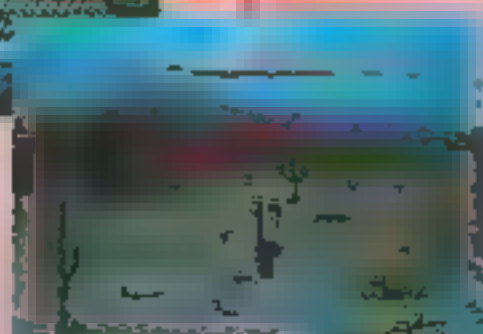
面，拿起 Helmut Take Helmut」繼續冒險。

我向前走去到一處廣場，走著走著，在羊群對面聽到電話聲。真罕見，此時此一處有電話。右看左

誰打的「Answer Phone」，竟然是 Stella 打來的……（天啊！這是什麼劇情！我快辦不下去了。接完電話，感覺覺得又熟悉，還好我隨身攜帶墨水，不然可能要



噢，這裏是那裏呀？



在拉斯維加斯，旅館前



美麗的哈特小姐，令我心神寧靜

拉斯維加斯
我來了



終於風塵僕僕地來到王國大門前 (Kingdom Gate)，可是大門緊鎖著，可得想個方法進去。還是先到別地方看看，來到紅酒吧 (Red's Bar)，一看之下，原來現在正在舉辦歌唱比賽，也許我才能成為明日之星。西裝、塵土、披風全派上用場了，走到歌詠亭去更衣 (Wear Suit) 準備比賽吧。

站在舞台上，使出渾身解數開始跳舞「Dance」，隨著音樂的結束，我完成了表演，雖然盡了全力表演卻仍被踢出，唉，也許少了什麼東西吧？不過，至少現在我可以進入王國了。

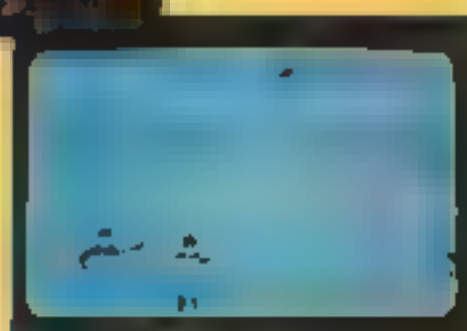


終於到達國王的住處了。

來到王國的大廳，廳上有隻皮製的大熊，在熊嘴裡解有兩個警鈴機關，現在 Helmut 又派上場了 (Put Helmut in Bear's Mouth)。這次 Helmut 又輕鬆達成使命。我回己處到獎杯室 (Awards Room)，放眼望去盡是取得獎牌的獎牌，唉呀，唉，白費國王專用古地，還是沒用的呢！沒關係先拿起來「Take Guitar」，然後用絲線修理吉它「Fix Guitar with Floss」。

再順手拿起玻璃櫥窗內的麥克風「Take Microphone」。

肚子餓，
做個
明治
吃。

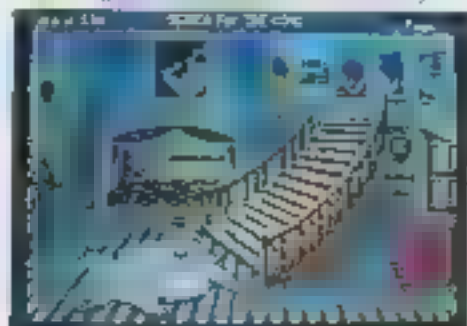


天堂之門為我開。

離開獎杯室，向左走到歌廳，現在有了維修機哩 (Repair Machine) 歌廳上正好有香蕉，也許可以用來做「Take Banana From Bowl」。接著上樓梯來到國王的臥房，在衣櫥裡發現秘密機關「Oper Bureau, Look in Bureau」，按下按鈕 (Press Button)，結果發現地板開了個洞，一根竿子從天而降，滑下去看看究竟「Slide down Pole」。

離開竿子後「Leave Pole」，走近廚房桌子旁，掀開桌子的小隔板「Open Counter」，走進去，然後拿起麵包「Take Bread」，開始做「明治來充飢。好啦！現在一切就緒，可以回到廚房再參加歌

警鈴響起不慌，一好再



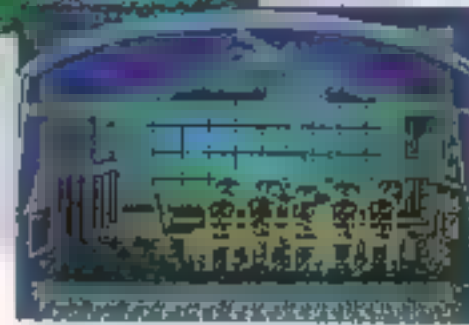
廳比賽了。站在舞台上，隨著音樂開始，再度盡情扭動「Dance」。

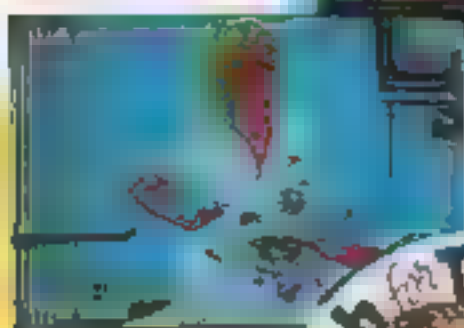
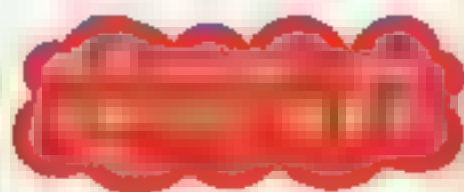
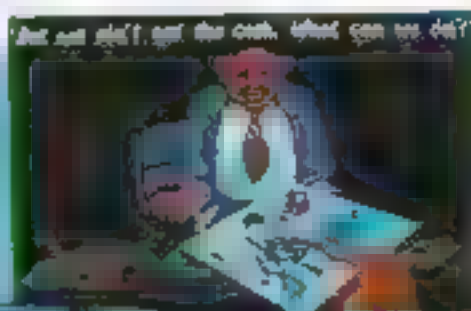
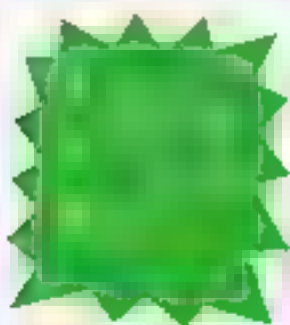
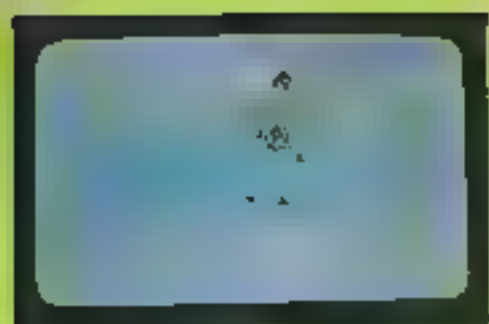
沒想到搖身國王成功，原來大受歡迎的歡樂「舞」我幾乎忘掉維修，命，還好命大，終於可以回到威爾電視台，現在國王已出現，威爾電視台付不出賞金，於是由我親自接收電視。而哈特小姐也成為我的私人秘書……

1. 此地方有個 Bug，你絕對不能被 Sit down，否則就永遠站不起來了。



杯。
琳，
真令人羨慕。





臥房



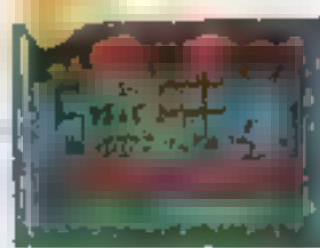
廚房



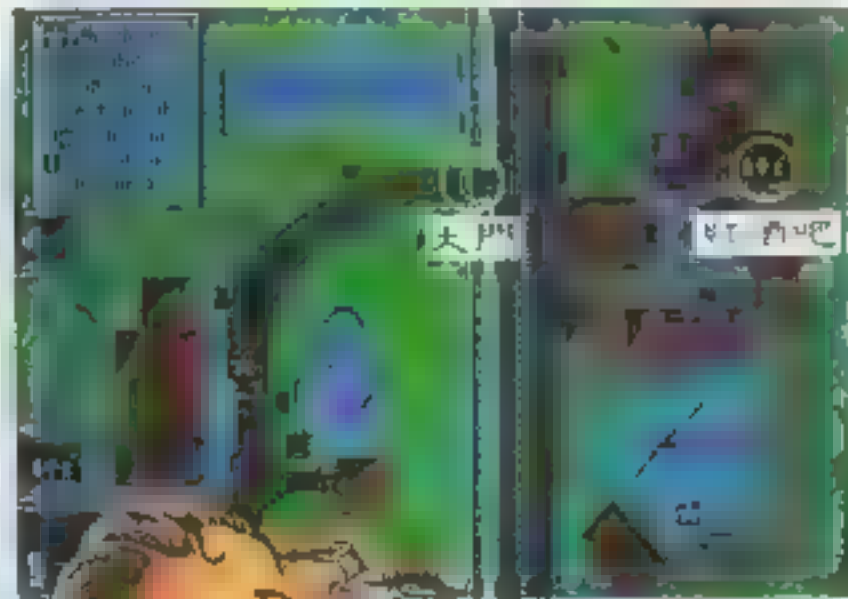
飯廳



客廳



獎杯室



大門



酒吧入口



吧 台



NEW
1,000,000
元就快到
手了

國英神廟

相

各位玩家各位，防攻略之談，一定有被騙的感覺。為免情緒失控的玩家相聞而下，炸平軟體世界。這一期趕忙交出正確攻略（背後有一群雜誌社員工正在磨刀了）。以下我們開始吧！

進入圈套關卡（Noose），若你沒有燈（Lamp），請施展夜視能力（Solar Eyes）才能看清事物。爬上吊刑台（選左邊繩子，再選 Grab Hold 指令）。壓下槓桿（指到 Lever，再選 Push 指令）。那個傢伙就「去」了。在槓桿下找到一個眼睛，按下它（指到 Eye 處，再選 Press 指令），牆上出現一個密門，進去後又是另一天地。（選 Trap Door 再選 Pass Through 指令）。

在地道中一直向前走，選左邊通道，向前走，向前走，就可以進入一個地下洞穴。裏面有個女子和一個老頭，那女子一見到人就亮出刀子，喝令你不要動，先同意（Accept），再告訴她實話（Tell

Truth）。使用偵察能力（Zone Scan），發現老頭坐的地方底下有石板，舉起石板（選 Stone slab 再選 Lift 指令）。發現一具屍體，不要碰它，直接引起警報

進入左邊洞口，一直走可以發現一個密門，通到神殿內的餐廳（Refectory）。

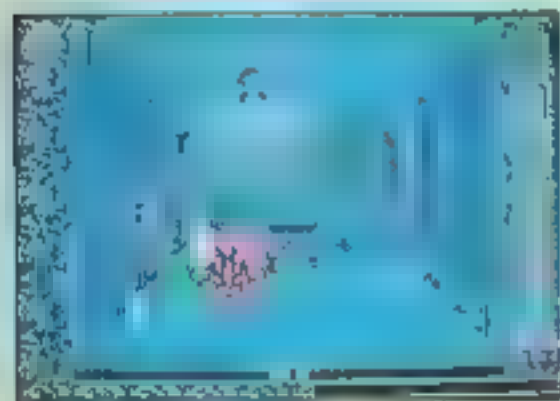


圖為游戏中的 Refectory

進入畫面右方的門，可以到通道（Passage）。進入前方的門，可以到另一通道。進入莎拉休息室（Sandra's Repose），再走進畫面右前方的門，進入神之眷見室，進入畫面右方的門，你將看到一名可憐的犧牲者被開腔破腹。先打死婢女，女祭司馬上接替衝上來，逼一個

／Lord Jean

「在能殺，」她還「要殺『我』」，先用精神術擊起能力（BrainWarp）轉移她的注意力，再乘機灌下剛才在木乃伊處得到的藥水（選Give Pusk to Drink），使她恢復神智，拾起地上的祭刀（Sacrificial Blade）。現在，任務第一部份算是完成。



假★祭司的殘忍「路上」
灌水前喝口水

使用偵察超能力，發現一橫桿，壓下它（選Level，再選Push指令）。回到餐室（Refectory），使用長袖超能力（Stick Fingers）進入左上方的密門，再循原路回到圓餐廳卡處（Nose）。現在，你已可以進入中央大廳頭目房間（The Master's Eye）。等待一下（Wait指令），頭目就自己倒斃在地上，換掉他的身上（拖到屍身，選Search指令），可以找到笛子（Whistle），吹它可以打開暗門（選笛子，再選Whistle指令）。看看暗門裏（選Deep Cavity，選Look指令），找到一個蛋（Egg）。

走進外面走廊原本有警衛守著的門，走左邊的門，再直走可找到



神★人【1】，發掘秘密

創機門，打開栓子（指Bolt，選Pull指令），進入之後（指Bars，選PASS指令），你將掉進有怪物的水池。趕快使用長袖超能力（Stick Hammer），逃往上方的通道，爬上去（有時會有警衛出現，這是隨機的，碰到這種情況只好重玩了。）走到有女警衛看守的房間（The Threshold of Truth），殺死她（指眼星，咬喉而盡就可），打開機門（選Egg，選Put in指令，再指Opened Mouth），看看講台（選Lecteru，選Inspect）就可以進入聖經室（The Scriptures）。



在機★後所房間，仔細
查閱之★的機★

用心靈移動術（Sci Shift）拿左邊神像上的小雕像。回到莎拉的休息室（Saura's Repose），把雕像放入牆壁上的空位（選Statue of Saura，再選Put in指令，再指Niche）。牆上出現一個空洞，把猴子塞進去（指Monkey，選Put in the Tunnel指令）。回到神之晉見室，打開星光牆（Starry Wall），（選Starry Wall，選Count the stars指令），進去之後就是外星人的巢穴。等待一下（Wait指令），用超能力打倒它，再用精神術擊轉移哈維克的注意力，原本在地上的怪物卻爬到哈維克頭上，原來牠才是正主。利用心靈移動超能力拉下暗門（Trap Door），那怪物會把你的女友扔在一邊，此時趕快用獻祭刀丟它（選Sacrificial Blade，選Throw to Harvey，殺死外星人，結束遊戲）。



最後★使者就是外星人

我本人接觸過這遊戲，被騙，但也不得不佩服作者。一般來說，說明書裏的提示都是正確的。但是這遊戲太簡單，容易錯過。向思考，必須在遊戲過程裏找到線索才能玩完整個遊戲，這也是我會寫兩種結局不同攻略的原因。✦

1991全新出擊

多

媒

體

軟

體



ELECTRONIC ARTS

我們的生活中
總有些缺憾

如今

我們

不再是幻想

創造

不再是夢幻

因為

你即將擁有這一切



“心動100”三重贈獎活動

屬於你我的雜誌

第二波

滿100期了

爲了表示我們的誠意

我們準備很多獎品

都是您想要、需要的

走一趟第二波雜誌

現場訂，當晚到

讀者活動處，贈送品行對

抽獎活動獎品內容：



特獎1名

聯名級天翼180B 25

寸

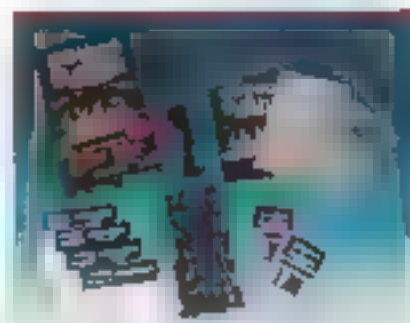
售價15,000元



頭獎2名

EPSON 2430 2台

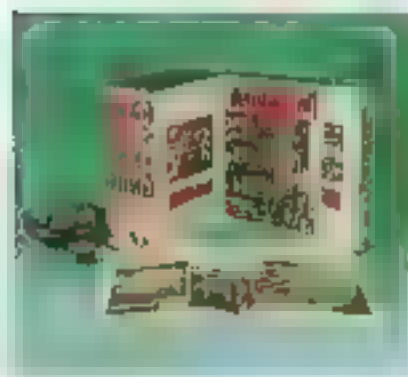
售價



二獎5名

1套

售價

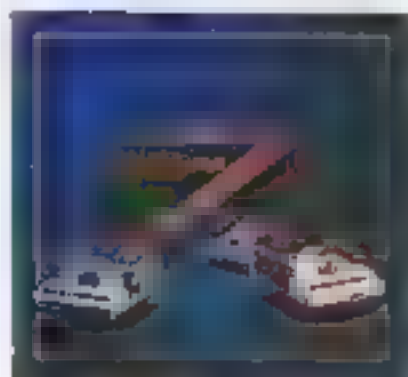


三獎10名

1套

售價

售價



四獎20名

1套

售價

售價



幸運獎200名

1套

及使用手冊

(價值500元)



活動期間：自79年12月1日起至80年1月10日止
(郵購訂戶以郵戳爲憑，逾期概不受理)

現場訂・當場刮



第一重：

於活動期間內刮開第3波第1期及第2期。

一年贈1991年馬蹄一本，二年贈精美記事本一組、陶器獎盃。

第二重：

於活動期間內台北、台中、高雄、花蓮、金門、馬場參加者均可參加，中獎容易。

第三重：

活動期間內不論現場及開獎號碼均可參加抽獎活動，獎品豐富。

參加辦法：

凡在活動期間內購買定額馬蹄者，均可參加抽獎活動。抽獎活動分為三種：一、抽獎活動：凡購買馬蹄者，均可參加抽獎活動。抽獎活動分為三種：一、抽獎活動：凡購買馬蹄者，均可參加抽獎活動。抽獎活動分為三種：一、抽獎活動：凡購買馬蹄者，均可參加抽獎活動。

開獎日期：

80年1月15日於定額科技公開抽獎。

中獎公佈：

於80年2月份第3波第1期(102期)公佈中獎號碼。

領獎日期：

80年2月1日、28日，逾期及存根損毀者無效。

領獎辦法：

特獎：獎金500元以上者需扣除15%稅金。幸運獎及四獎可親自至中獎地點領獎。亦可將姓名、電話、郵寄地址寄至定額科技服務中心台北市民生東路977號第3波雜誌發行所領獎。幸運獎須加附郵費50元，四獎須加附郵費100元。

訂閱辦法：

本公司於1月每週月會場：台北、台中、高雄、當期訂閱。訂戶可至：北世貿、外貿展覽館、台中展覽館、台中外商展覽館、高雄展覽館。

定額科技訂閱，請抄下郵局帳號到郵局訂閱。郵局帳號：1422957-0

戶名：定額科技股份有限公司

第3波雜誌訂閱價目表

	新訂	續訂・學生優待
1年	1200	1120
2年	2240	2100
3年	3150	2940

定額科技股份有限公司

地址：台北市民生東路977號

電話：(02)7630052 + 7655650轉訂戶組

傳真：(02)7656874

[illegible]

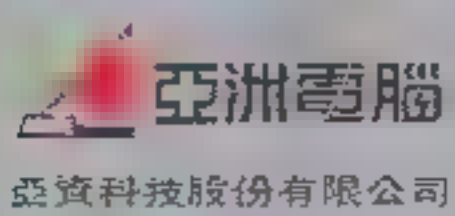
法狐 P58

- 中央處理器
Intel Pentium III 550MHz
- 主機板
Intel 82030
- 記憶體
1GB DDR
- 顯示卡
ATI Radeon 9800
- 硬碟
Seagate Barracuda 7200.10
- 光碟機
DVD-ROM
- 電源供應器
300W
- 機殼
ATX
- 鍵盤
Logitech
- 滑鼠
Logitech
- 喇叭
2.0
- 網路卡
Intel
- 音效卡
Creative
- 螢幕
17吋
- 其他
Windows XP



IBM 技術授權 一家售出 全省服務

Computer



高雄總公司：高雄市中區民生路111號
 台北分公司：台北市中正區南門路101號
 台中分公司：台中市西區區府路111號
 台南分公司：台南市中西區中華南路111號

台北有一家公司「瘋」了

權廣電腦超級市場是台北市中唯一人性化的現代電腦賣場，我們提供最親切的服務以及最公道的價格在每一樣產品上，您的光臨是我們最大的榮幸。

先試玩再買的新觀念：

您想不想先玩玩看每一種新的電玩，再下定決心去買它？只靠封面的介紹可能不容易幫你決定。本超市所有的電玩都讓您試玩直到您滿意為止，不僅電玩，其它軟體也是一樣哦！

特價服務：

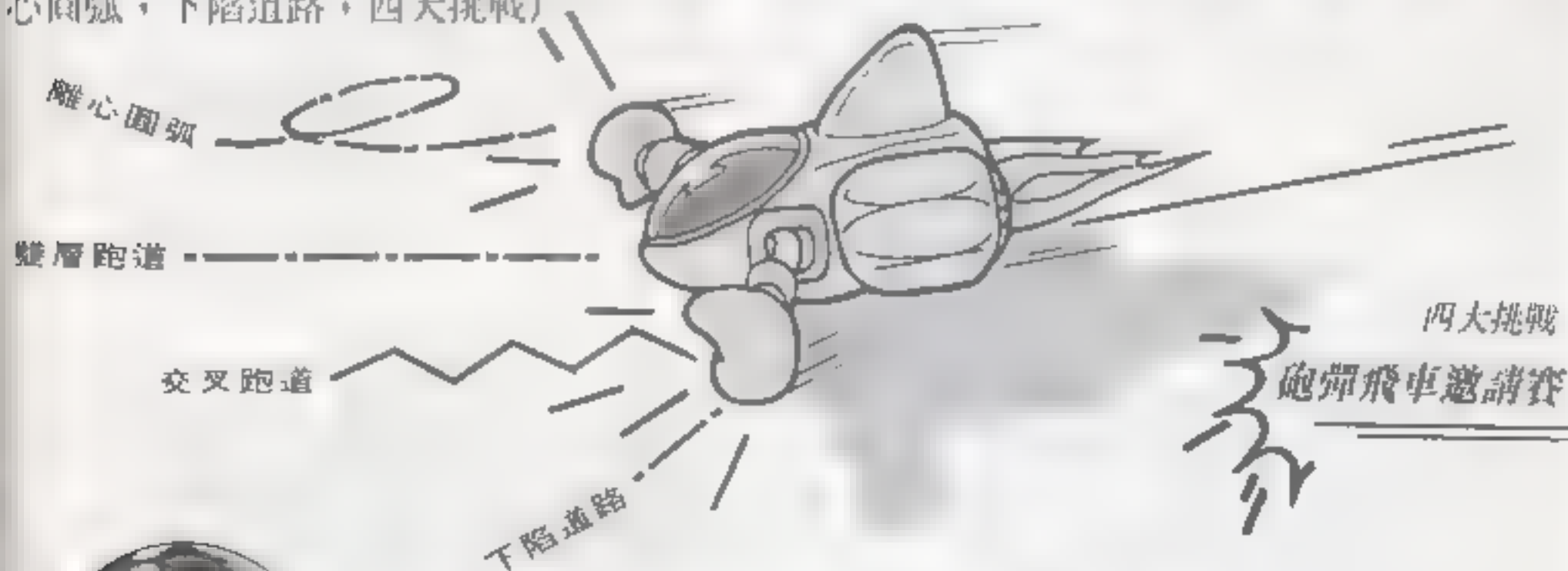
電玩控制卡及高級搖桿只售NT\$490

IBM用之任人堂搖桿組合只售NT\$?

電玩專用音效卡及應用軟體只售NT\$?

免費砲彈飛車邀請賽

為了答謝您的光臨，本超市特別自美國進口一組長達60英尺的超級砲彈飛車跑道，賽車時速高達40公里以上，整組設備將在本超市新開幕的忠孝門市部展示供您來免費過癮。想瘋狂一下嗎？趕快來試跑一番吧！（計有雙層跑道，交叉跑道，離心圓弧，下陷道路，四大挑戰）



Computer

權廣電腦超級市場

PowerWide Computer SuperMarket

忠孝門市部：台北市忠孝東路四段77號（即復興路口）

光華門市部

我們有…

最佳的廣告版面
廣大而活躍的消費層
完整而快速的發行網

經過近二年多的努力
如今我們擁有600多家經銷點
25000份發行量及100000名讀者的實力
然而我們並不以此自滿
堅持求新求變
是軟體世界雜誌一貫的執著

我們沒有…

誇大不實的廣告
言過其實的宣傳
巧言計辯的 SALESMEN

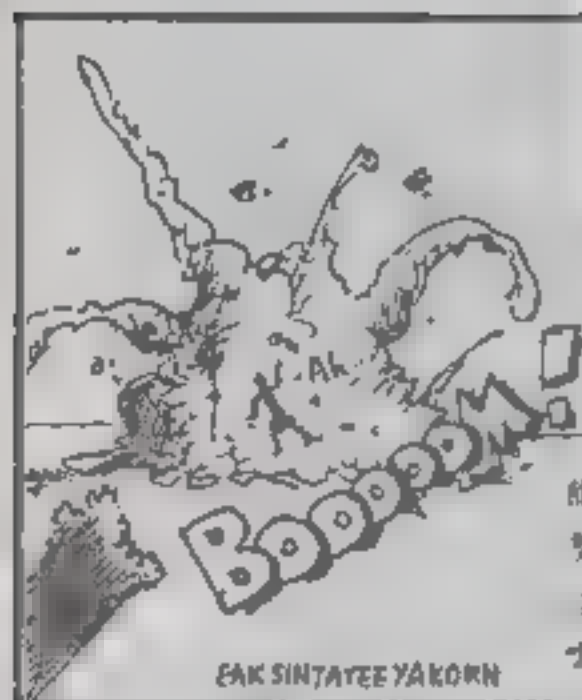
雖然
從 0 到 25000
從套色到彩色
從 32 頁到 104 頁
路走得很辛苦
但當桂冠加身時
一切都變得值得了



雜誌



電玩短路



EAK SINTATEE YAKORN

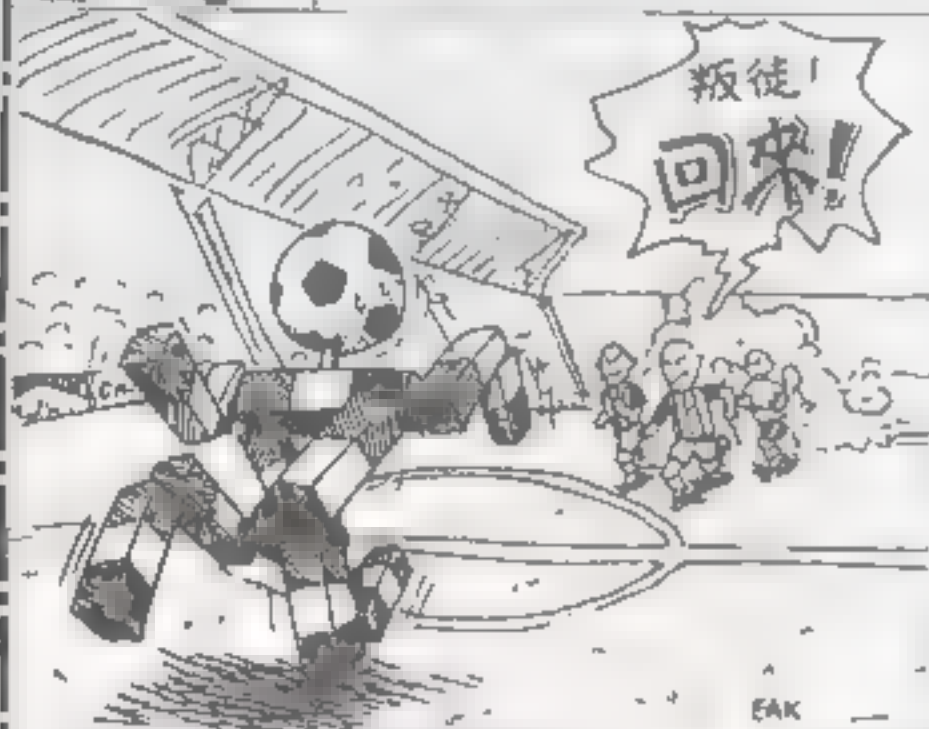
波斯王子 長勇篇

隨著波斯灣情勢日益緊張，
雙方按兵不動，戰情一觸即發，
這時呀，誰敢有人按捺不住
嘍？！那不是波斯王子



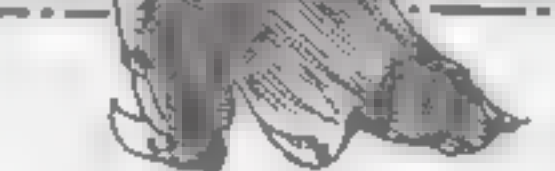
1990 世界盃 “逆”球篇

是哪個笨蛋，把足球設計成這樣子
你還跑 再跑 我們還玩什麼？！

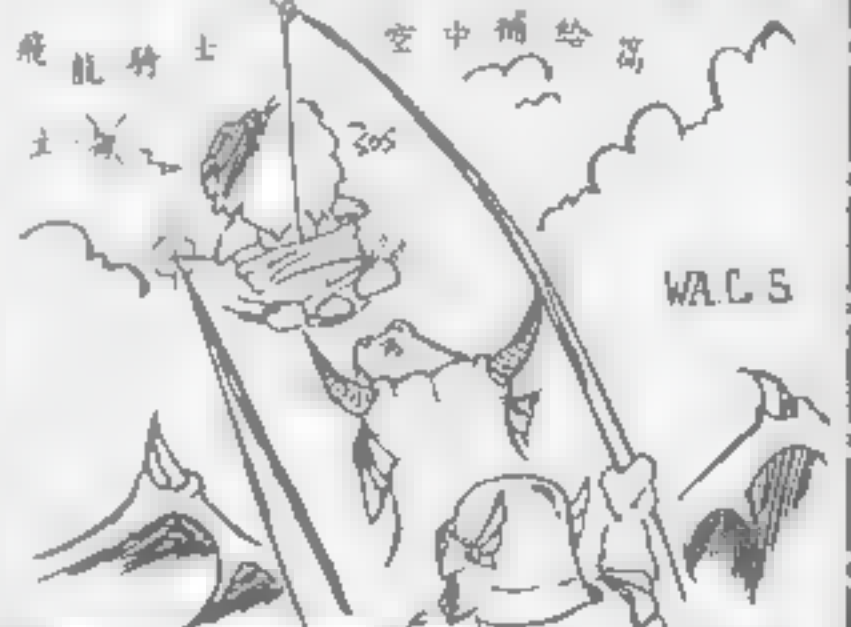


獸王記 突變篇

新品種的獸王，可同時使用四種絕招
虎頭、龍翼、鷹身、狼爪…但獸王始
終不滿意牠的新造型。

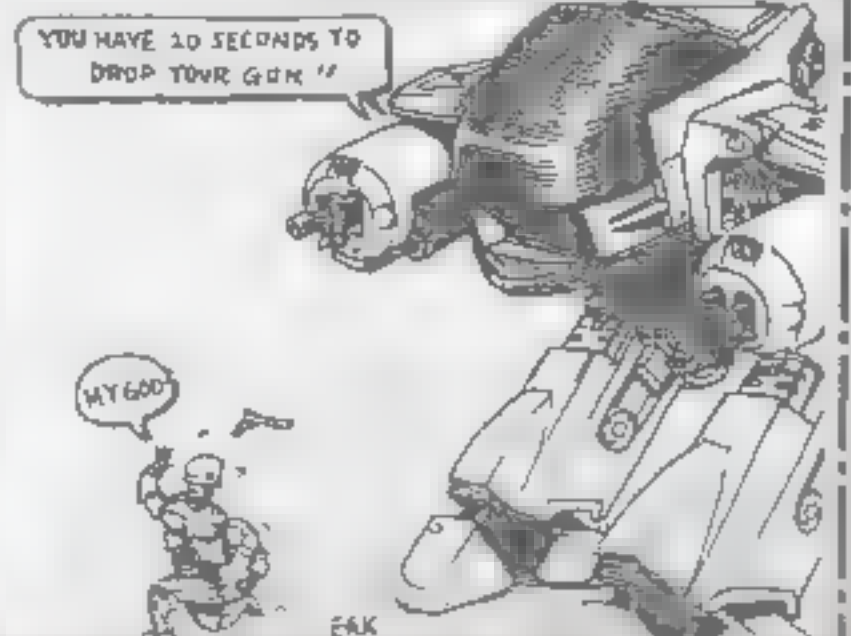


為了防止在戰況吃緊時，飛龍還得
降落覓食，只好帶駕×編出馬……



機器戰警——出鏡篇

這四英勇的機器戰警，碰上了超太
型的全科技機器人，就真的沒轍了…



軟體世界年度壓軸好戲

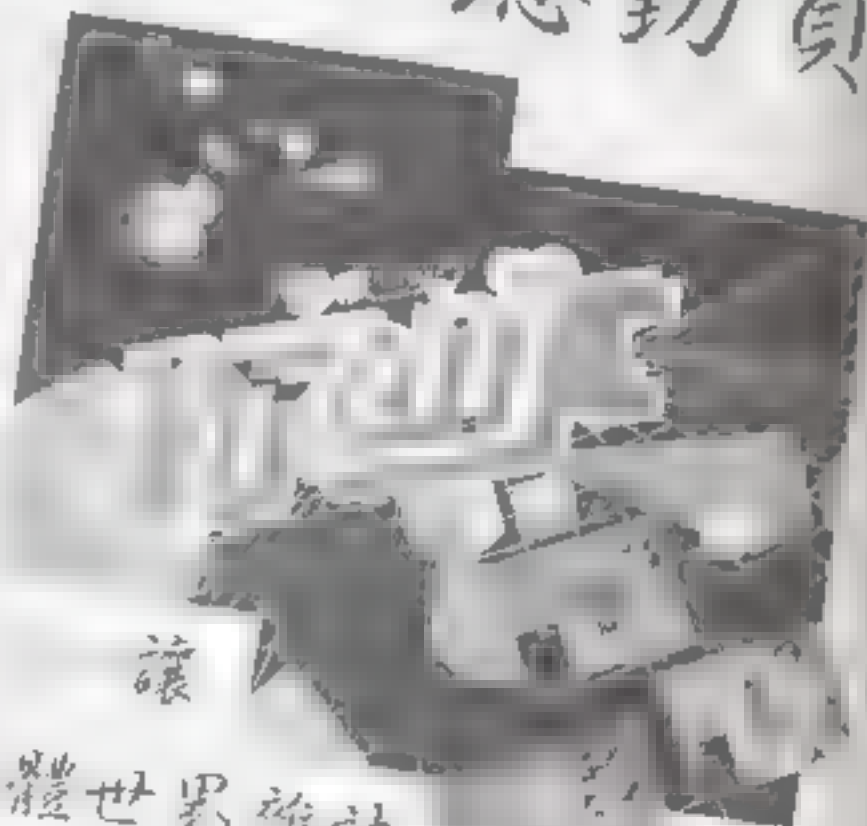
金磁片大獎

先睹為快

請駕臨全國資訊展軟體世界館
12/1 ~ 12/10 台北世貿中心
12/15 ~ 12/20 台中世貿中心
12/25 ~ 12/31 高雄中正體育館

電腦族

總動員



讓

軟體世界雜誌

了解

您的電腦

只要您
動筆

豐富大獎等著您

在80年1月5日前(以郵戳為憑)
詳實填寫右頁讀者意見調查表
寄回高雄郵政28~34號信箱
軟體世界雜誌 編輯部收

特獎	10名	獎金2000元
頭獎	20名	獎金500元
二獎	50名	獎金100元
三獎	100名	獎金50元
四獎	300名	獎金20元

軟體世界雜誌 贈送精美小禮品及軟體光碟

中獎名單及遊戲

票選結果公佈在第22期

讀者意見 調查表

讀者意見調查表

一、讀者個人資料

- 1 姓名 _____ 2 性別 ☐ 男 ☐ 女
 3 電話 _____ 4 年齡 _____
 5 住址 _____
 6 職業 _____
 7 教育程度 _____
 8 2個月份內，你曾讀過幾本 _____
 9 你平時在 _____ 電腦房工作 _____

10 喜歡玩那些類型遊戲？

- ☐ 動作 ☐ 戰鬥 ☐ 立體文字冒險 ☐ 冒險
☐ 戰略 ☐ 模擬 ☐ 動作角色扮演 ☐ 角色扮演
☐ 運動 ☐ 體育 ☐ 其他：_____

二、編輯意見

1 你對軟體世界雜誌各單元的喜歡程度：

單元名稱	很喜歡	沒意見	不喜歡	不
NEW FILES	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
強片預告	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
GAME 在榜	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
國內報導	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
國外報導	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
群英會客	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
遊戲攻略	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
彩色攻略	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
白戰天龍	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
呼叫 119	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
電玩短路	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
怪物寶典	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
主機大醫師	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
啊噠裝備店	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

冒險補習班

修山論 GAME

七嘴八舌

PC 地圖

邁向寫 GAME 之路 [

英雄交響曲

電腦遊戲

電玩世界

銷售排行榜

電腦遊戲

在「軟體世界雜誌」的學習心得

3 你對軟體世界雜誌的整體評價是

三、目前所使用的 PC 電腦及其配備 (複選)

1 你的電腦

品牌：☐ XT ☐ AT ☐ 386

2 你的螢幕

4 螢幕：☐ 單色 ☐ 彩色 (☐ CGA ☐ EGA ☐ VGA)

5 軟碟 (1.5 吋 360K ___ 部, 1.2M ___ 部)

2 1/2 吋 720K ___ 部, 1.44M ___ 部

6 硬碟：20MB ___ 部, 40MB ___ 部

7 音效卡：☐ 魔奇音效卡 (Ad Lib) ☐ MT 32

☐ 聲霸卡 (Sound Blaster) ☐ 音爆卡

其他：_____

8 其他週邊

☐ 滑鼠 (Mouse) ☐ 印表機 ☐ 搖桿 ☐ Modem

☐ 掃描器 (Scanner) 其他：_____

四、公司意見

1 你是怎麼知道「軟體世界」智冠科技這一家發行電腦遊戲的公司？ (複選)

經由：☐ 親友 ☐ 電腦經銷商 ☐ 逛街 ☐ 報紙

軟體世界雜誌 其他雜誌

☐其他途徑：

- 2 你知道「軟體世界」智冠科技是臺灣唯一獲得美國廠商授權代理電腦遊戲的公司嗎？ ☐知道 ☐不知道
- 3 你支持軟體世界取締盜版的行動嗎？
☐支持 ☐無意見 ☐反對

五、產品（遊戲）意見

- 1 你買過其他公司的遊戲嗎？ ☐有 ☐沒有
為什麼？

- 2 你為什麼買軟體世界的遊戲？（複選）

☐包裝精美 ☐手冊詳實 ☐包裝上圖文介紹
☐親友介紹 ☐雜誌介紹 ☐可參加抽獎活動

其他原因：_____

☐雜誌會刊登遊戲攻略、提示、技巧或修改檔

☐配件（地圖、密碼盤、海報等）齊全

☐有售後服務 其他原因：

- 3 你對軟體世界產品的看法

磁片品質：☐很好 ☐沒意見 ☐很差
遊戲手冊：☐詳細 ☐沒意見 ☐很差
相容性：☐很好 ☐沒意見 ☐很差
其他優點：

- 4 關於你愛玩的那幾類遊戲，軟體世界出片的數量是否
令你滿意？ ☐滿意 ☐沒意見 ☐不滿意
為什麼？

未來戰爭遊戲、益智遊戲、動作遊戲、射擊遊戲、冒險遊戲、其他類遊戲
軟體世界雜誌上，對這樣的做法，你的意見是
☐贊成 ☐無意見 ☐反對
為什麼？

六、售後服務

- 1 你曾來信向軟體世界詢問過哪些問題？（複選）

遊戲攻略 手冊附件 其他問題

其他：

- 2 你對軟體世界滿意嗎？

☐滿意 ☐無意見 ☐不滿意
為什麼？

七、你需要那一類產品的資訊（廣告）？（複選）

1 電腦硬體 ☐電腦主機 ☐週邊設備

2 電腦軟體 ☐教學 ☐算命、卜卦、占星術等

☐資料處理 ☐解毒程式 ☐繪圖

3 ☐電腦資訊類圖書、辦公用品 4 ☐唱片、錄音帶

5 ☐錄影帶 6 ☐運動用品 7 ☐各類休閒旅遊活動

9 ☐食品 10 其他：

八、BBS

- 1 你知道軟體世界在高雄設有 BBS 站嗎？

☐知道 ☐不知道

- 2 要上 BBS 站，除了要有電話外，還需要電腦、通訊軟體和 Modem，你知道嗎？ ☐知道 ☐不知道

- 3 你玩過 Modem 嗎？ ☐玩過 ☐沒玩過

- 4 你希望軟體世界雜誌刊登有關 BBS 的報導嗎？

☐希望 ☐沒意見 ☐反對

- 5 你希望軟體世界在臺北設立 BBS 分站嗎？

☐希望 ☐沒意見 ☐反對

九、新遊戲票選（限貴族版150號，珍藏版20號以後）

	貴珍	編號	票數	編號
第 1 名	<input type="checkbox"/>	46	<input type="checkbox"/>	11
第 2 名	<input type="checkbox"/>	47	<input type="checkbox"/>	12
第 3 名	<input type="checkbox"/>	48	<input type="checkbox"/>	13
第 4 名	<input type="checkbox"/>	49	<input type="checkbox"/>	14
第 5 名	<input type="checkbox"/>	50	<input type="checkbox"/>	15

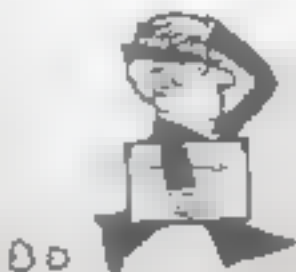
十、其 他

- 1 家人對你玩電腦遊戲的態度

☐贊成 ☐無意見 ☐反對 ☐贊成、反對都有

- 2 你認為電腦遊戲和大型電玩有什麼差異？

十一、我有話要說



error，很煩人。

馬爾寇溫，

這個遊戲的畫面非常精緻，音樂也蠻動聽的，但畫面卻嫌小些，而人物是由游標來控制，由於畫面小，物品相對也就小，往往游標在畫面移了半天還找不到那一個東西，而且如果沒有用滑鼠玩那可真會累死人。但這也是為了畫面精緻所做的犧牲，魚與熊掌不可兼得也！這個遊戲蠻折磨人的，但我對於它的畫面及音樂卻非常激賞，尤其是在遊戲後半段的一場柏戰，打得直呼過癮，比烏茲衝鋒槍還刺激，這是其他立體冒險遊戲所沒有的。

Charles A.

如剛剛各位所說的，這遊戲有一些設定很折磨人，但我覺得是只要抓對技巧，要過也不是很難。例如在現代的外星人基地中，有些人就是會被壓死，也許為他們不知道有個要訣，就是一進入密室後立刻按減鍵，減慢執行速度。其他如沼澤地、塑膠袋裝水對付機械狗等，都是要走對地方，抓準時機才能安然通過。

Lord Jean

我補充一點，剛說到某些地方減慢電腦速度，某些地方又得走對路抓對時間，就令我覺得這是個沒有冒險味道的冒險遊戲。只是重複做一件事，非得要走對那一條路且及時到達，這就不知要試幾次了！像SIERRA的冒險遊戲則會給你線索，讓你去想、去思考以得到解答，但這遊戲卻盡是些不合理的設定來折磨你。

切陽兄，

也就是說冒險遊戲應該是「如果我往這條路走可以通，但如果往別條路走或許也可以通」。而像這樣一成不變，不斷嚐試錯誤，終於找到一條路，那以後我不經

思索只走這條路，就違背了冒險的精神了。

Lord Jean

它應該是動作成份及煩人成份較高的遊戲。

Charles A

這遊戲在許多設定上真的很不合理，像必須把水桶裝滿水放在門上對付老闆才能通過，以及那隻狗，根本無從知道它是機械狗，更無法知道得用塑膠袋裝水來對付牠……真的有點兒違背常理，根本沒有線索可尋，說真的，如果沒有人指點或看了攻略，玩上幾小時會浪費時間。每個動作一試再試，真需要頗大的耐心。

Mini.

我想關於門上放水桶的事，應該不是有線索，而是我們知道這遊戲是學士及太師兄的傑作，已不是長老：

這個遊戲本來可以給四顆星的，雖然畫面很漂亮，音效也不錯，但人物操作方式和SIERRA比較起來的確差太多，而和LUCAS比較起來也頗不方便的，所以只給它三顆半星。

因為一個好的遊戲一旦操作不便，就是個敗筆。明明知道這個動作可以，卻為了走到特定位置去而繞來繞去，有時走過頭，又得走回來，令人有浪費時間的感覺，也就是在浪費生命，生命就如此一點

點地消失了。

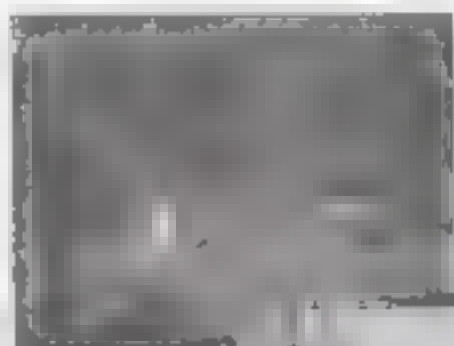
劇情還不算太難講，最差的地方是主角的個性塑造失敗，因為從頭到尾，他根本沒有任何個性可言。他不是立志做大事的人，只是因緣巧合，不得不往前走（不走就會死掉），最後就註定成為英雄。

我順便公佈幾點絕招，像機關門的地方，其實不把速度調慢也一樣可以通過，當你PAUSE住時，游標一樣可以移動，因此當LOOK住KEYBOARD時，先PAUSE起來，指好數字，解除PAUSE，按直接指令鍵，再按ENTER鍵，就可以安全過關了。

再來就是機械狗或機械眼的事情，我想除非很少接觸到科幻的相關東西，我們應該可以想到有傳送站這樣先進的設備，也應該有其他機械生物的存在。事實上，我們一接觸到這場景時就興起這念頭，結果測試證實無誤！

一直到最後射擊大戰那裡，俗話說「擒賊先擒王」，所以先要打敗在空中飛的「子母」飛機，這戰役。

完成這遊戲其實不需要別人的攻略，通常玩RPG或冒險遊戲，當別人已經告訴你或你已看過攻略再玩的話，會因為你已知道該做什麼動作而不去注意遊戲本身會出現的提示或訊息，而容易導致玩家以為遊戲內容貧乏。



充滿中古世紀風味的場景

漂亮的風景



請君入鑒



初場見。

看來是常規的冒險遊戲，可玩性行。不過芸芸衆生，小小人物，多少有過一些夢想，藉由小人物狂想曲究竟能實現多少？

小人物狂想曲

評 分 人	評 分
科長老	★★★★
Lord Jean	★★★★
Mini	★★★★
Charles A.	★★★★
大媽	★★★★

科長老：

這個遊戲和以前接觸的立體冒險遊戲不太一樣，因為是第一家公司的第一個立體冒險遊戲，為了要表現它自己的趣味性，不願跟在別人後面走，而要突顯其特殊性。

這個遊戲對玩者最大的挑戰是英文能力欠佳的人較難想像一些場景，當然很多地方都還可以猜測，但像在拉斯維加斯前往KING山莊，得用搭便車的方式；再如得用郵寄的方式將世上最小的人寄到拉斯維加斯……等，都沒有明顯的提示。

我是一個可愛的小人物，每天無憂又無慮……



◆ 我是無敵賣肉男，我最喜歡賣弄肌肉

“……”

而這遊戲在玩的時候，很可能所有的步驟都對，但卻沒有拿到滿分，因為有一些分數是設定在沒有意義的指令上的。當然它是會提供提示幫助完成遊戲，但保證能拿滿分。若以美國人來說，對這遊戲的指令會比較熟悉，但我們這些外國人可就難多了。

Lord Jean：

我對這個遊戲的系統設計及遊戲性，主要為了和別的公司不一樣，但在操作上，可能還得再改進加強一下。

雖然這個遊戲的系統設計及遊戲性，我還是覺得相當成功，很多畫面的效果都相當好。但比較為人詬病的就是它的語言解譯系統像白痴一樣，必須指示得非常清楚才行得通，頗為啼笑。有些場景比較匪夷所思，但不能苛責它，因為這就是它的特點，所以我給它四顆星。

科長老：

這裡有個特點要提一下，就是在遊戲房裡，若要女傭進來打掃，則必須把床單坐亂。但，太靠右坐下，有時候會站不起來，所以請各位注意一下，盡量靠左邊坐。

Mini：

若是一個玩慣SIERRA冒險遊戲的人，玩這遊戲時可能一開始會玩得很生氣，因為我們習慣用LOOK來找訊息，但卻找不到什麼，它所提供的訊息太少了，往往必須玩家自己猜測。例如，當你到了訓練場，就得把蜘蛛的英文字查出來，所以對我們這些非英語系的人而言，真的是比較吃力了點。再者，是劇情方面真是發想天開，甚至比未來戰爭遊戲還多，它還設計到可以看別人的夢，看完後還可以把別人的夢帶走，真是頗不合理，但也因此不合理而增加趣味性。

還有，就是一些場景到底要表現什麼呢？像在沙漠裡接電話，接到後就出現一羣美女圍，我不了解它的用意到底是什麼？只是Show美女圍嗎？實在沒有什麼意義，雖然接電話的動作會加分，但除此之外並沒有提供更進一步的訊息啊！

Charles A：

我也給它四顆星。

這個遊戲有個很大的優點就是人物的移動，在一開始速度就很快，很流暢，很靈活。

當然如果能先有一些物品提示或攻略提示，然後自己嘗試著去玩，一定會得到很大的樂趣的。

大媽：

我給它一顆星。

這個遊戲有個令人困擾的情形，就是在單色螢幕下，看到的東西並不清楚。因為必須輸入正確的英文單字，在看不清是什麼東西的情況下要找出現正的英文字，就顯得相當困難。

了，因此建議各位玩快換上彩色螢幕吧！

初陽兄：

小人物狂想曲劇情背景現實平易，未來戰爭則雄偉逼人，異形神殿的神殿名字就叫「異形」，不知玩來是何味道？

異形神殿

評 分 人	評 分
Lord Jean	★★★★
科長老	★★★★

Lord Jean：

我只能用四字形容這遊戲——「詭異奇詭」，一開始，如果照著它給你的提示去走的話，保證死掉，為什麼呢？因為這遊戲中的五個任務是個陷阱，你必須在這五個任務中找到一個漏洞，由這個漏洞你回頭一看才發覺這個任務是假的，這對冒險遊戲而言是個新嘗試，說真的，我玩冒險遊戲這麼久，還未被騙得這麼慘的。



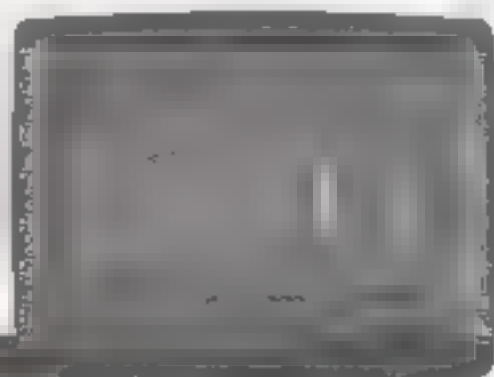
★ 蜘蛛天人：我最喜歡蒼蠅，那是最美味的珍品……

我第一次完成五個任務時，好高興，但……噢！怎麼主角死了！百思不解，只好接著，過了幾天，突然想到有個地方沒去過，又拿出來玩，去那個地方才發覺完全不是那麼一回事。就是劇情比較曲折離奇，不像其他的冒險遊戲有一定的劇情順序。

還有，操作方式也很奇詭，要有物品得把游標移上去，按一下就出現閃爍，腦上有各種不同的白點，顯示你現在有什麼 idea。這真是個奇詭的設計，我也是看了說明書才了解的。

如果你能熟悉這遊戲的操作介面，會覺得這是個非常方便的設計，無需背指令，只要把游標移到畫面上特殊的符號，指令就列在那裡讓你選，是個頗為方便、新穎的設計。

科長老：



由於它支援了魔奇音效卡，所以我給它二顆半星。

我很高興終於有個遊戲把超能力發揚光大了，由這遊戲的進行過程中，你可以很明顯地看到超能力效果，不像其他遊戲中，使用超能力只是個選項。這遊戲把超能力表現得非常突出，可能這遊戲本來就是強調圖形的處理，因此在超能力的作用上比較明顯。

另外有一點我蠻喜歡的，就是這遊戲的機關很多，謎中有謎，圈中有圈，我喜歡動腦筋，尤其是其中奧妙的東西很多，有待各位慢慢去摸。



★ 集思廣益，方有良策，造福諸發燒友

初陽兄：

AD & D 玩家久聞長槍之役，却始終不清楚這一仗是怎麼打的，今朝它以戰略遊戲面貌出現，是否能教大家一償宿願？

長槍之役

評 分 人	評 分
Lord Jean	★★★★
科長老	★★★★

Lord Jean：

這是個戰略遊戲，但太注重劇情，怎麼玩都無法改變已故陣，都得順著它的劇情安排，玩起來較沒有成就感。有些東西就只會固定在固定的地方，固定的時間才會出現，什麼時候做什麼事，什麼時候什麼東西會爬出來，都有一定順序。

整個感覺就像以第三者的身份

來看這場戰役，是在欣賞劇情，而不是在玩戰略遊戲。

科長老

這個遊戲我給它一顆星的評價。

事實上，如果很用心去玩的話，堅持到底會發現遊戲也蠻好玩的，因為這是個相當忠於「史實」的戰略遊戲。

初期時，雙方的勢力分配幾乎有固定的模式，不過好在一點，就是你可以扮演反方，因此，如果你有想顛倒強者的話，建議你選反方。

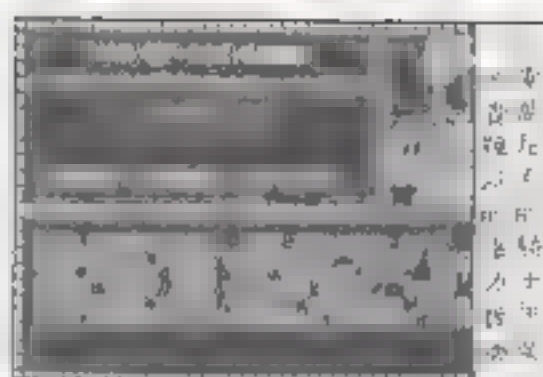
指令——就是以武力威脅手段強逼他與你結交，如果他拒絕，則可以發動戰爭攻擊他。在此情況下，他就會馬上決定是否成為你的盟國，但也可能翻臉的。

這遊戲需要強而有力的寶物來增強你自己的能力，有一件很有名的寶物，是在飛龍騎士、克萊恩英雄都一再提到的龍槍（Dragon Lance），這是 AD & D 系列非常強調的一件神奇寶物。這就比較複雜了一點，需要先找出其他三件寶物來鑄造，雖然辛苦，但威力很大，很有代價的。

Lord Jean

如果你
是從長槍英
雄一系
列玩
下來的

，會覺得
這遊戲很有
親切感，也
會得到很多



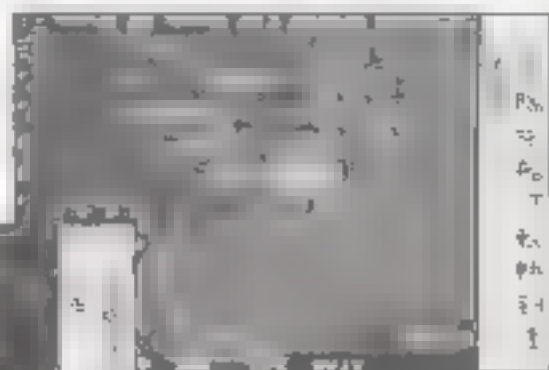
看小說的心態來玩，就能得到完整
的情節，而且一系列下來，如果漏
了長槍之役，
還真有



根據 AD & D 這套戰史，有一些較強力的援軍會在遊戲末期才出現，所以說初期還是得靠你本身的戰棋設定能力來進行遊戲，到末期才能藉由尋找到強力寶物或是強而有力的友軍的協助來扭轉戰局。

當中有少數國家已分屬兩陣營，但還有許多國家是屬於中立國。由於人多勢力大，可調動的軍隊也多，因此應儘量去征服或拉攏其他國家。還很有趣的一點是反方國家的外交手段還多了「通戰」這項

樂趣。當然，在美國看過這套龍槍系列小說的人為數不少，對人物、地名都有自然的熟悉度。如果以



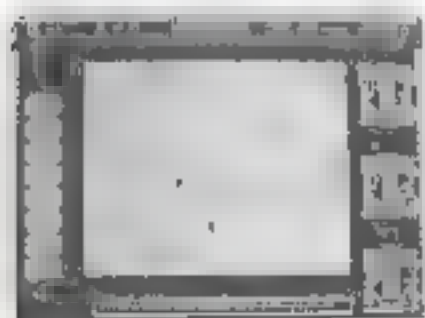
遺珠之憾

初陽元

這次討論到此告一段落，歡迎
大家有空參加。



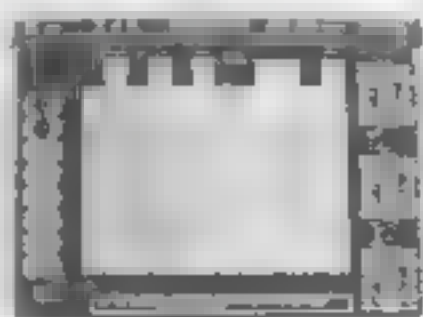
記得一年前的暑假，高中聯考完後，心中海闊天空，好不自在，於是放鬆心情，與三、五好友，大逛各大型電動玩具場。也許你不知道，本人素有外號「電動三俠」之一，武功出神入化，無敵，曾經屢次大破各大型電玩，過關斬將，好不得意。嘿！至今除了俄羅斯方塊以外，好像沒啥玩不完的。嘿！我穿梭於各型電玩之間，想看看有啥不一樣的，突然看到一個怪名四川省，再仔細觀察了一下，嘿，



好像是麻將，心中暗道：「麻將！好，這個俺內行」，這就披上戰甲，頭戴鋼盔，手握長矛，跨上戰馬，道：「管他的個四川省，就算河北省、臺灣省、蒙古省、西藏省，

非俺敵不過

不可，嘿！蒙古、西藏是設省嗎？好，不想了，上吧！」幾次衝鋒後，心想：「這大型吃角子老虎果然不凡」，又拆了數十招，本人體力漸感不支，力不從心，終於敗北。從此「電動三俠」易名為「電動派對」。



俺十分不服，回去抱起了任天堂，死命去借來一塊四川省，連戰它三天三夜，當然又被任天堂給欺負了。

終於在西月1990年××月×日，在軟體世界的廣告上發現三個字四川省，哈！哈！哈！這「這個多月仇人，竟敢在PC的地盤上出現，今日也該把帳算清了」，俺立刻飛身衝到軟體世界經銷商處，以懷有敵意的眼光，從經銷人員手中接下這套軟體，隨後又衝回家中，



必勝之道

/ TSAKAKO

開了電腦電源，又是一場硬仗，這本來不是甚麼難題的，那知電腦使詐，一到八、九關，那珠子竟飛得比大型電玩及任天堂快了N倍（XT的友話說），真是把我氣炸了，於是亮出那封塵已久的鎮GAME之寶PC-TOOLS，慘痛敗北之後，一陣亂改，終於以本人體力、毅力及魅力，有些眉目，如下：

地址	原值	修改值	效果
12 006	83	70	珠子不飛
24 73~47	00 00 00 00 00 00	90 90 90 90 90 90	珠子不飛
45 45~45b	83 06 0C 9F 1A	90 90 90 90 90 90	使叫第一的+斜功時，八卦不飛
67 23a~259	00 00 00 00 00 00	90 90 90 90 90 90	使叫第一的+斜功時，八卦不飛

另外在17期上有一篇提到精闢的方法，在此隨便提一提另二種方法，更方便簡單。第一、在遊戲結束後，待輸入姓名之時，不要輸入，按下[Ctrl]+[C]，這時會出現一道訊息，叫你隨便按個鍵，回到系統中，其產生結果跟上期一樣，都是回到上次過關畫面。其實本方法早就在遊戲被我弄到手的那



晚，就研究出來（因為太需要了），本來我想留著自己用，不過看了17期的精闢方法，覺得有些心疼，因為你心心對你的寶貝磁碟機開這種空轉的玩笑？還有一點覺得納悶，要是用硬碟的玩家，這就得把電腦去殺，把硬碟拆了嗎？

[CTRL] + [C] 雖然方便，不過還是有限制，

你必須擠進排行榜之內，因此你必須留他（她）的紀錄，讓自己

有用到這招的餘地，唉，要是都已經有分數了呢？第一個方法，用PC-TOOLS改改TOP10這個檔，留下幾個00分的空間，第二個方法，也就是我說的第二種方法，一不做，二不休，乾脆把TOP10這個檔給殺了吧！雖然有點那個……。因為程式在遊戲結束後，就找TOP10這個檔，要是找不到，又是一道訊息，再按個鍵，又是上關的畫面，如此一來，包你不死。



猛鬼逛街

修改法



- 1. 進入 PC TOOLS，找到要修改的檔名（註）。
- 2. 用 EDIT 指令，再按 F2 鍵輸入 1。
- 3. 在位址 218~219 為電池數量，220~221 為子彈數量，222~223 為金錢數量。

最小為 00 00 最大為 E7 03 即 999，注意：如果改為 E7 03 時再拿到電池，子彈或錢，數量會變少，所以不要改太大。

註：修改的檔名進度一是 FREDDYA.SAV，進度二是 FREDDYB.SAV，進度三是 FREDDYC.SAV。

/ 張鶴繼



雪國似斯奈

大展空中特技

雪國似斯奈是個不錯的遊戲，跟百戰百勝一樣，有著五個不同的遊戲，充分顯示出戲法人人會變，巧妙各有不同好色。如何才能在空中特技高飛雷道（Aero Aerials）中被列名為（overall）20、30呢？又如何能在排行榜上以150 0之高分名列第一呢？筆者為此曾整夜輾轉難眠。不過，在一個偶然的機會裡，我終於抓到

了裁判的把柄，以3個150 0分擠滿了排行榜。不賣關子了！其實只要後翻3圈即可，喂！喂！別聽著胡說一通，怎麼可能了！第一次試跳（Jump 1）努力加速（也別太高高到太空，那會減分的），跳起後先來個後翻（□），後接一個摩比式跳躍（□ or ○）再接一個後翻（□），放

到圈放，約1秒，1電成功，多拿50 0分，第一次試跳（Jump 2）時，把後翻改摩比式，摩比式改後翻。第二次試跳時以一個摩比式接一個後翻



/ 猪猡

• OK，可以開機啦！

意亂

情迷



玩過軟體世界貴族遊戲號2.1b的意亂情迷嗎？筆者發現了下列有趣的情形：1. 在過了第4關後，就出現3976，這1個數字出現，它就是機關密碼。

2. 當你在能源間吸取高壓電後，有時電腦病毒只出來一強，這時你只需要躲過病毒的追殺，你就可以為所欲為了。3. 在第4關時，左半部的

電路有一條會不通，無論你怎麼修改線路，不通就是不通；這時你只要去破壞右半部的線路，更換他的連線，到最後看誰的電流脈衝次數多，誰就過關，好險險呢。

4. 不知是我的電腦出毛病，還是這片有問題，手

冊上註明：單色鍵入 play，但我的不通，後來我換了一個方法，鍵入 mono，後再鍵入 cryo，嘿，它竟然動了，若有那位仁兄無法啟動的話，按照下面的方式吧。

5. 遊記手冊14頁，它對你有幫助。

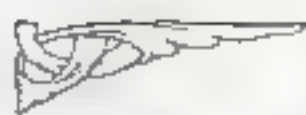
一招半式

/ 刺蝟





凱撒大帝



一、指揮官作戰能力

影響指揮官作戰能力之因素為：普量、魅力與影響範圍，尤其指揮官之普量愈大，則其影響範圍也隨之加大，占領於指揮官之下，其戰意顯得其重要性（影響範圍大，易於掌握戰鬥小隊之動向），同時於本遊戲中成

指揮官和屬地資源

立一假新軍團，其指揮官委任是以隨機變數出現，因此於八年前中，先將遊戲進度儲存，遇到不滿意之指揮官再重新將遊戲進度載入，如此重複幾次必可得到滿意之指揮官。下表為筆者發現之指揮官姓名及其特質，供各位選擇參考。

● 指揮官屬性表 ●

指揮官	姓名	普量	魅力
1	Scipio Africanus	10	8
2	Fabius the Delayer	9	13
3	Nasidius	8	1
4	Pompey the Great	8	14
5	Marcus the Meek	1	8
6	Marcus Podius	7	2
7	Lucullus	7	11
8	Publius Rufus	1	8
9	Fabius Hirrus	6	1
10	Albertus Discreditus	4	1
11	Sulla	5	10
12	Cabinus	4	3
13	Flaminius	2	11
14	Mark Antony	8	10
15	Marius	5	16
16	Agrippa	6	1
17	Cornelius Scipio	7	11
18	Rebilus	5	10
19	Trebonius	4	1
20	Lucius Cotta	3	10
21	Crassus	6	1
22	Decimus Curio	6	1
23	Labienus	6	11
24	Lentulus	6	11

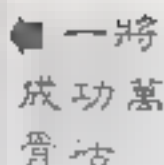
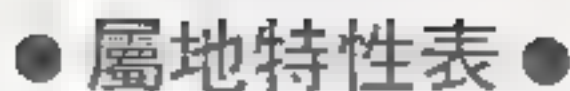
/ 陳信吉

二、屬地特性

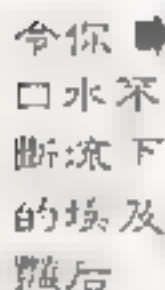
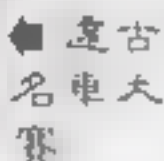
本遊戲中屬地之財富、人力、勇氣與當地士力之強劣對於稅收與軍團影響很大，現將筆者所搜集之屬地資料製成下表以供各位參考。

三、補充說明

聯盟國之等級區分，說明書之註也有說明，茲將其整理為：占領（OCCUPIED）→聯盟國（ALLY）→殖民地（COLONY）→羅馬公民（CITIZENS），占領的滿意程度為最低，而羅馬公民的滿意程度為最高。



百夏■
潘潘我
不怕...



No.	Name	Emperor	Race	Quality	Armies			Total	Strength	Population
					Infantry Cohort	Cavalry Cohort	Elephant Cohort			
1	ABYSSINIA	Cleopatra	Legendary	Good	10	0	0	10	300	5,000
2	ALPES	Vanderlic	Unremarkable	Good	0	0	0	0	75	1,000
3	ARABIA	Masani the Terrible	Small	Weak	0	0	0	0	50	1,200
4	ARMENIA	Bartolom	Unremarkable	Good	10	0	0	10	111	4,500
5	ASIA	Atahua	Small	Weak	0	4	1	5	125	5,000
6	BELTANIA	Caswallan	Small	Fierce	11	0	0	11	150	6,000
7	CARTHAGO	Hannibal	Intimate	Fierce	3	4	4	11	120	5,200
8	CHILIA	Alincas	Small	Good	0	4	0	4	95	3,850
9	CHENAXA	Boochas	Small	Weak	4	0	1	5	100	900
10	DACIA	Dacubas	Small	Fierce	3	0	0	3	120	4,800
11	ARMATIA	Guto	Small	Weak	0	4	0	4	120	5,200
12	GAUL	Vergastebars	Small	Fierce	14	0	0	14	200	8,000
13	GERMANIA	Arminius	Small	Fierce	16	0	0	16	200	8,000
14	HISPANIA	Hannibal	Small	Good	10	2	4	16	157	6,300
15	ITALIA	—	—	Fierce	—	—	—	—	175	7,000
16	MACEDONIA	Philip of Macedonia	Intimate	Fierce	0	4	—	4	120	4,800
17	MAURETANIA	King Juba	Unremarkable	Fierce	0	3	4	7	125	5,000
18	MESOPOTAMIA	Horsum	Small	Weak	0	0	1	1	100	4,000
19	MARBOVENSI	Galla	Small	Good	12	0	0	12	150	6,000
20	PARTHA	Darius the Great	Intimate	Fierce	0	10	0	10	80	2,000
21	PONTUS	Mithridates	Unremarkable	Weak	3	2	0	5	120	5,000
22	SARDINIA	Darmas	Small	Good	4	0	0	4	57	3,300
23	SARMATIA	Isidorus the Impaler	Small	Fierce	0	0	0	0	90	1,300
24	SCYTHIA	Chrysogonus	Small	Fierce	0	12	0	12	60	1,800
25	SEKIA	Hannibal	Small	Good	0	0	0	0	90	3,800
26	SYRIA	Antiochus	Unremarkable	Good	0	2	2	4	87	3,500
27	THRACIA	Dacubas	Small	Fierce	3	0	0	3	122	4,800

豐撒大帝

技巧提示

幾人我又親臨買了VCA
川，我立刻去買了想了好的
魔界歷險，順便買了觀
衆大帝。只用了兩個晚上
18:00~5:00，就完成
魔界歷險完全攻略，觀衆
大帝只用了約一小時就當上
皇帝。

在這裡提了我的技巧，
參加馬輪馬車比賽，押
注一定要孤注一擲。先選
馬車了，押15塔倫，一開
就著加速，把車開到最
後，我們速到按加速還會

跳馬來那種情形。休息一下，
，幽過能勝利者一定是你。

以後選重型車，因為件數贏得多。不過多年以後因為每次罷贏，所以倍率回到1比1時就改選輕型車子，可以省下15塔倫。每年要過年前先估計一下收稅加上手頭上的資金可以在下一年四頭馬車大賽時押上100塔倫，這樣子賺錢才夠快。

至於戰鬥時，如果有騎兵就應加強左翼的右翼突進，只要人數相差在一千公以

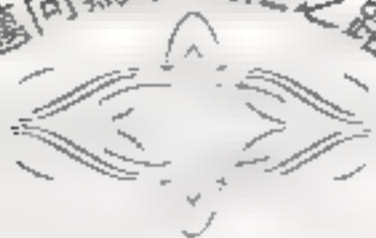
內包藏的，別還加強右翼的左翼來進一份的指揮官可是會重出去讓敵人。麼月日的。

現在說到地方上面。在
年摩摩 RDU 塔倫的西輪馬車
大賽之下。才要去招惹別人
了。板級更要定在合理稅率
，若是有屬地的民還是反叛
(Rebellious) 或是憤怒
(Angry)，就把稅率調到
不收稅，千千萬萬別舉辦什
麼比賽，一次要花很多錢的
，而且效果不彰。

每段下一塊地接 買？

的選擇應該每個人都懂。別急著買船。非洲北部可以由亞洲借道過去，只有兩海島要坐船去征服，而如果要買船就要買五、六十艘才放得下一個軍團。因此非要有雄厚財力不可。

別參加競技，太花錢了，民費也不見得提高多少。最後有件事最重要，就是在邁入一個新年度之前先存下進度，免得發生某些隨機突發事件，如少掉一半塔倫等事，否則可造成嚴重後果。



上期講解了遊戲工具程式的製作，這期要來談遊戲程式，也就是用來「玩」的程式。

因為此遊戲進行時所用的迷宮是由上一期的工具程式製造出來的，所以遊戲一開始便詢問玩者迷宮的檔案名稱，然後自磁碟讀取資料，放入我們為它準備的「資料結構」中。（所謂「資料結構」是指我們存放資料的方式，當然要選擇存取速度最快、手續最簡便的方式）。

在這個程式中是用二維陣列來存放資料，即把迷宮內每一格存入相對的二維陣列內，如行位置為40，列位置為15，在二維陣列的存放位置便是（40，15）。

當然也可以使用字串，把一列資料放入一字串內，但如此一來，存取費時、步驟複雜，故不常使用。但資料龐大並且不在乎處理效率時，採用這個方法，以節省記憶空間。

將迷宮資料自磁碟讀進來後，要使用和上一期工具程式相反的方法存放在陣列內，並給予顏色，如「蛋」（即上期一所說的「點」）是黃色，「磚」（即上期所說的「方塊」）是綠色……等等。

然後將迷宮圖形顯示在螢幕，`int count=0`（格子的ASCII值是250時便是蛋）的數目，每發現一個，變數EG就加1。以後只要檢查變數EG，便知道玩者是否把蛋吃光了。

也同時計算鬼（格子的ASCII值是2時便是鬼）的數目，並將位置存入陣列，以便遊戲開始時，鬼能從指

定位置開始。

同理，格子的ASCII值是234時便是主角。將其座標X、Y值分別存入變數X、Y。

字串變數TS用以記錄「舊時間」，當TS和TIME S（時間函數）不同時，變數SE即加1，這樣便可以計算玩者把蛋吃光所花的時間。時間愈長，當然成績愈高。

本程式以數值代表移動方向，姑且稱之為「移動值」，其中0代表向上移動，1代表向右移動，2代表向下移動，3代表向左移動，其他值則不移動。這樣做是為了方便程式寫作，簡化步驟。陣列SI%所存的便是它。

程式中變數S為主角的移動值，各節意義同上。同理，陣列G%（X，2）為各個鬼的移動值，但其中X為鬼的編號，不是主角的座標值。

像這類型的遊戲，當玩者按鍵時，程式要立刻判斷，並移動主角，即給予主角移動值。但要判斷玩者按下什麼鍵，就牽涉到我們提供給玩者的操作方式。

此次我們提供兩種操作方式：(1)Num Lock亮時，輸入為數字，每按一次，主角移一格。(2)Num Lock不亮時，輸入為方向鍵，只要按一次，主角便會一直往一個方向移動，直到碰到障礙，然後停在那裡。

做法很簡單：按數字時會將KS定為"G"作為識別，當程式做完改變主角座標後，會檢查KS是否為

“G”，若是，則將主角的移動值設為4，因為4沒有移動值，所以下次主角將不移動，所以使造成主角每按一次才動一格的情形；若按方向鍵則K\$不為“G”，移動值將不變，除非碰到障礙。

要判定是否遇到障礙，可檢查是否超出界限（座標的有效值 行是1~80，列是1~20）以及檢查是否碰到磚塊（若即將移到的格子，其ASCII值為176、177或178時）。符合上述條件便不移動到那格子內，移動值也設為4。

若即將移到的格子，其ASCII值為250則表示吃到蟲了，要把變數EG減1。若EG為0則表示蟲吃光了，要跳到結束遊戲的程式部份。

鬼的移動目的是要到達主角所在的位置，所以必須判斷主角位置，再作移動。移動的過程中若碰到障礙或叉路就要改變方向。

碰到障礙時，先考慮原本的方向，是垂直或水平。若移動值是0或2則表示垂直，否則為水平。若原本方向為垂直，則下一動作改為水平移動。若鬼的位置在主角左邊，則表示鬼應向右邊追，否則向左追；若鬼的水平位置與主角水平位置相同，則由亂數決定方向，亦即由電腦決定移動面給1或3。

若原本方向為水平，則下一動作應為垂直方向，程式寫法同水平方向。

碰到叉路時，一樣先考慮原先的方向，若原先為水平方向則考慮垂直的叉路。其中變數HI是鬼和主角的差值，是主角的行或列減鬼的行或列，然後HI=HI/ABS(HI)，目的是在求得鬼的鄰近叉路出入口。若HI=1，表示主角在鬼的右邊或下方，要檢查鬼位置下方或右邊是否有空格，也就是叉路，若有則進入叉路；同理，一直循環，直到走到主角的位置。

為防止鬼陷入死路或找不到路，程式要檢查鬼的位置是否一直在改變，若在一位置停留不動，便表示陷入死路，所以要設一陣列來記錄其位置停留次數，若在一位置停留二次以上，則必須試著讓鬼離開那位置，給予新的移動值，讓它有機會找到新的路。

若鬼的位置與主角相同，表示主角被鬼追上了，要主角移到新的位置。

本程式中鬼的移動算是很笨的，若想讓鬼聰明些，要考慮很多，程式也就要加長得多。讀者有興趣可試讓鬼聰明些，或加入「大力果」等其他IDEA，AME本來就是NEW IDEA的累積，不是嗎？

迷宮遊戲

作者 李起群

遊戲程式

```
DEFINT A-Z
DIM D$(80, 20), C$(80, 20), G$(4, 2), Q$(4, 2)
DIM S$(3, 1)
S$(0, 0) = 0: S$(0, 1) = -1
S$(1, 0) = 1: S$(1, 1) = 0
S$(2, 0) = 0: S$(2, 1) = 1
S$(3, 0) = -1: S$(3, 1) = 0
CLS
```

輸入TCI所存之檔案名稱

```
INPUT "What name did you save MAP? ", NS
NS = NS + ".MAP"
OPEN NS FOR RANDOM AS #1 LEN = 80
FIELD #1, 80 AS KS
FOR J = 1 TO 20
  GET #1, J
  FOR I = 1 TO 80
    KS = MID$(KS, 1, 1): L = ASC(KS)
    D$(I, J) = L
    IF L = 250 THEN C$(I, J) = 14
    IF L > 175 AND L < 179 THEN C$(I, J) = 2
    IF L = 234 THEN C$(I, J) = 11
    IF L = 2 THEN C$(I, J) = 4
  NEXT I
NEXT J
CLOSE #1
CLS
```

顯示表格於畫面

```
NG = 0: EG = 0: SO = 37
FOR I = 1 TO 80
  FOR J = 1 TO 20
    COLOR C$(I, J)
    LOCATE J, I: PRINT CHR$(D$(I, J))
    IF D$(I, J) = 2 THEN
      G$(NG, 0) = I: G$(NG, 1) = J: G$(NG, 2) = 1
      NG = NG + 1
    END IF
    IF D$(I, J) = 234 THEN X = I: Y = J
    IF D$(I, J) = 250 THEN EQ = EQ + 1
  NEXT J
NEXT I
NG = NG - 1
S = 0: X1 = X: Y1 = Y: SE = 0: TS = TIMES
```

程式遊戲開始

```
10 LOCATE 21, 40: PRINT TIMES
LOCATE Y1, X1: PRINT " "
COLOR 11
LOCATE Y, X: PRINT CHR$(234)
X1 = X: Y1 = Y
KS = DRUYS: KS = RIGHTS(KS, 1)
SELECT CASE KS
  CASE "H": S = 0
  CASE "H": S = 1
  CASE "P": S = 2
  CASE "K": S = 3
  CASE "E": "e" END
  CASE "8": S = 0: KS = "G"
  CASE "8": S = 1: KS = "G"
  CASE "2": S = 2: KS = "G"
  CASE "4": S = 3: KS = "G"
END SELECT
```



```

計算時間
IF TS < TIMES THEN
  SE = SE + 1 TS = TIMES: LOCATE 21, 30: PRINT SE
  SOUND 8000, 5
END IF

```

```

... .. 計算移動值(4個移動)
IF S < 4 THEN X = X + S * S(S, 0) Y = Y + S * S(S, 1)

```

```

... .. 若 KS="G" 則表示移動一格...
IF KS = "G" THEN S = 4

```

```

... .. 是否碰壁或超出界限
IF X > 80 OR X < 1 OR Y < 1 OR Y > 20 THEN 50
IF DX(X, Y) > 175 AND DX(X, Y) < 179 THEN 50

```

```

... .. 吃雞蛋?
IF DX(X, Y) = 250 THEN 55
15 '
GOSUB 100
SO = SO + 1 IF SO > 250 THEN SO = 37
SOUND SO, 03
GOTO 10

```

```

50 ' ... .. 碰壁或越界了!
S = 4

```

```

... .. 將雞蛋從地圖中刪除
FOR I = 0 TO 20
  KS = INKEY$
NEXT
X = X1 Y = Y1
GOTO 15

```

+

```

55 ' ... .. 吃蛋
SOUND 4000 OR SOUND 8000, 06
DX(X, Y) = 32: EG = EG + 1 IF EG = 0 THEN 250
LOCATE 21: PRINT "LEFT", EG, " "
GOTO 15

```

```

... .. 鬼的程式
... ..
FOR I = 0 TO NG
  LOCATE GX(I, 1), GY(I, 0)
  COLOR 14
  IF DX(GX(I, 0), GY(I, 1)) = 250 THEN
    PRINT CHR$(250)
  ELSE
    PRINT " "
  END IF

```

```

移動
GX(I, 0) = GX(I, 0) + S * S(GX(I, 2), 0)
GY(I, 1) = GY(I, 1) + S * S(GX(I, 2), 1)

```

```

... .. 檢查越界,碰壁或碰另一鬼
IF GX(I, 0) < 1 OR GX(I, 0) > 80 THEN 140
IF GY(I, 1) < 1 OR GY(I, 1) > 20 THEN 140
IF SCREEN(GX(I, 1), GY(I, 0)) < 3 THEN 140
IF DX(GX(I, 0), GY(I, 1)) > 175 AND DX(GX(I, 0), GY(I, 1)) < 179 THEN
  GOTO 140
END IF

```

```

檢查叉路
IF GX(I, 2) = 1 OR GX(I, 2) = 3 THEN 104

```

```

... .. 垂直叉路?
HI = X - GX(I, 0) IF HI = 0 THEN 108
HI = HI / ABS(HI)
PI = GX(I, 0) + HI
IF DX(PI, GY(I, 1)) < 178 OR DX(PI, GY(I, 1)) > 178 THEN
  GOTO 101

```

```

ELSE
  GOTO 115
END IF
101 IF HI = 1 THEN NO = 1 ELSE NO = 3
IF NO = 02 THEN 108
GX(I, 2) = NO
GOTO 115

```

```

104 ... .. 水平叉路?
IF GX(I, 2) = 0 OR GX(I, 2) = 2 THEN 108
HI = Y - GY(I, 1): IF HI = 0 THEN 108
HI = HI / ABS(HI)
PI = GY(I, 1) + HI
IF DX(GX(I, 0), PI) < 178 OR DX(GX(I, 0), PI) > 178 THEN

```

```

ELSE
  GOTO 115
END IF
105 IF HI = 1 THEN NO = 2 ELSE NO = 0
IF NO = 02 THEN 108
GX(I, 2) = NO

```

```

108 '... .. 是否在同一地方停留3次以上?
IF GX(I, 1) = GX(I, 1) AND GY(I, 0) = GY(I, 0) THEN
  GX(I, 2) = GX(I, 2) + 1
  IF GX(I, 2) > 3 THEN
    GX(I, 1) = GX(I, 1): GY(I, 0) = GY(I, 0)
    GX(I, 2) = INT(RND(1) * 4 + 1) - 1

```

```

END IF
IF GX(I, 1) < GX(I, 1) AND GY(I, 0) < GY(I, 0) THEN
  GX(I, 1) = GX(I, 1): GY(I, 0) = GY(I, 0)
  GX(I, 2) = 0
END IF

```

+

```

115 ... .. 碰到鬼了?
IF GX(I, 1) = Y AND GY(I, 0) = X THEN 200
LOCATE GX(I, 1), GY(I, 0)
COLOR 1 + 1: PRINT CHR$(INT(RND(1) * 2 + 1))
NEXT I
119 RETURN

```

```

140 ' ... .. 改變移動方向
O2 = GX(I, 2) NO = GX(I, 2)
GX(I, 0) = GX(I, 0) - S * S(O2, 0)
GX(I, 1) = GX(I, 1) - S * S(O2, 1)
IF NO = 3 OR NO = 1 THEN 141
IF GX(I, 0) > X THEN NO = 3
IF GX(I, 0) < X THEN NO = 1
IF GX(I, 0) = X THEN NO = 3: IF INT(RND(1) * 2 + 1) = 2 THEN NO = 1
GOTO 150

```

```

141 '
IF GX(I, 1) > Y THEN NO = 0
IF GX(I, 1) < Y THEN NO = 2
IF GX(I, 1) = Y THEN NO = 0: IF INT(RND(1) * 2 + 1) = 2 THEN NO = 2
150 GX(I, 2) = NO
GOTO 108

```

```

200 ' ... .. 主角換位置
X = INT(RND(1) * 80 + 1): Y = INT(RND(1) * 20 + 1)
IF DX(X, Y) = 32 OR DX(X, Y) = 250 THEN 108
FOR J = 9000 TO 8000 STEP -150
  SOUND J, .05: SOUND 10000 - J, .05
NEXT J
GOTO 200

```

```

250 ' ... .. 遊戲 OVER
CLS LOCATE 10, 30
PRINT "You spent", SE, "seconds!"
CLS: INPUT$ 1
END

```




徵稿

編輯部通告

說明

一、下列專欄開放 歡迎各位發燒友提筆相登

◎遊戲攻略 軟體世界遊戲之攻略（限貴族版150號，珍藏版20號以後）。

◎百戰天龍（限貴族版150號，珍藏版20號以後）

1. 遊戲程式修改圖（含破解版）。

2. 遊戲資料檔剖析。

3. 攻略小秘技。

◎P C地帶 關於PC GAME的軟、硬體探討。（含程式發表）

◎七嘴八舌 針對指定遊戲發抒己見（務必兼談優點與玩 GAME 感受）。

◎冒險補習班 為 RPG 初級玩家補習。

◎紙上談兵 各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精采戰役的回顧與檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線。

◎電玩短路：關於 PC GAME 的趣味趣聞（請註明真實姓名）。

◎華山論 GAME 關於 RPG 的笑話（請註明真實姓名）。

◎英雄交響曲 關於魔奇音效卡的探討（含程式發表）。

、投稿須知

◎務必註明本名與住址，以便寄發稿費。

◎需退稿者請附上足額郵票，否則恕不退稿。

◎文章請用600字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列亦可，但請編行列印。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

◎程式稿：

1. 請附磁片，以便檢驗。

(2)必須同登本公司將程式收錄在遊戲磁片中。

◎漫畫稿

(1)請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。

(2)線條力求簡明、清晰。

(3)附上文字解說（以鉛筆書寫）。

◎單幅漫畫稿規格：

1. 橫式—寬9公分，高7公分。

2. 直式—寬7公分，高9公分

◎有任何擴充計劃可先來信詢問（附郵信封）。

◎本刊對採用的稿件有刪改權。

◎作品發表後，版權歸本刊所有。

◎為免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎稿費：每千字450元起，程式、圖表另計。

◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

徵求下列遊戲文章

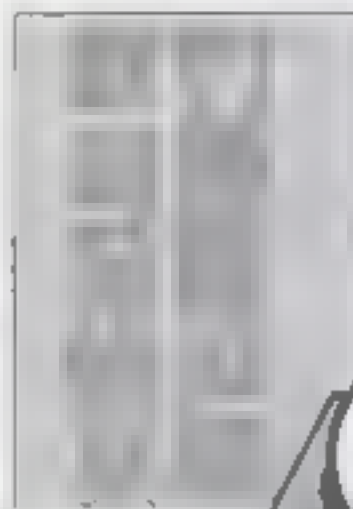
1. 遊戲之戰 2. 戰鬥戰將

第二十二期（二月號）

截稿日期：79年12月25日

◎七嘴八舌—遊戲大家談：（500~800字）

(1)決戰中國象棋 (2)鑽石方塊



讀者須知



※請勿以劃撥方式郵購過期雜誌！

一、訂閱辦法

◎方法 到郵局辦理郵政劃撥，帳號：40423740，戶名：謝明奇。

（注意：本帳號只供訂閱雜誌使用。）

◎訂閱半年（六期）360元，一年（十二期）720元。

◎請在劃撥單上註明「新訂戶」或「續訂戶」，續訂戶請將舊號附上。

二、訂戶收書事項

◎訂戶地址變更時，請在每月25日前（以郵戳為準）來函通知，逾期者請到原地址取書。

◎未收到雜誌者請在當月20日前（以郵戳為準）來函通知，逾期恕不受理。

三、郵購過期軟體世界雜誌

◎請先來信詢問是否有存書。

◎務必以郵票代替現金，每本50元（含回郵）。

（第一到四期、第七期已無存書）

四、郵購軟體世界追蹤

◎第一至七期尚有存貨，每本25元（含回郵）。

五、詢問問題

以信件方式寄到，高雄郵政28之34號信箱。

請在信封上註明「詢問問題」，以利處理。

請附上郵票信封，否則恕不受理。

請勿寫在意見調查表上，以免錯遞或延誤處理。

六、磁片退回維修

◎退回磁片，請註明「退回磁片」。

◎退回磁片，郵票代替現金。

◎退回包裝妥當，倘若郵寄損毀，概不維修，亦不

七、郵購遊戲

◎郵購遊戲，請註明「郵購遊戲」。



全省銷售排行榜



2期名次	遊戲名稱
1	死亡潛航
2	忍者龜
3	決戰中國象棋
4	國志
5	俄羅斯方塊
6	鑽石方塊
7	獸王記
8	核戰狂人夢
9	四王省
10	美女撲克·歐洲版

2期名次	遊戲名稱
11	水景園
12	模擬城市·地形維修
13	百戰百勝電玩篇
14	行星末日戰記
15	未來戰爭
16	立體俄羅斯方塊
17	模擬城市
18	立體花式撞球
19	後天萬花筒
20	步樂河泡龍

2期名次	30期名次	遊戲名稱	類型
21	5	波斯王子	動作
22	9	變形金剛	動作
23	24	烏茲衝鋒槍	動作
24	10	街杜莎指環	動作
25	11	長槍之役	動作
26	21	1990世界杯足球賽	運動
27	4	雙截龍	動作
28	12	上帝也抓狂	動作
29	OLD	燃燒的野球II	運動
30	26	創世紀VI	動作

產品分類目錄



(前有*表支援險奇音效卡)

目錄版目錄

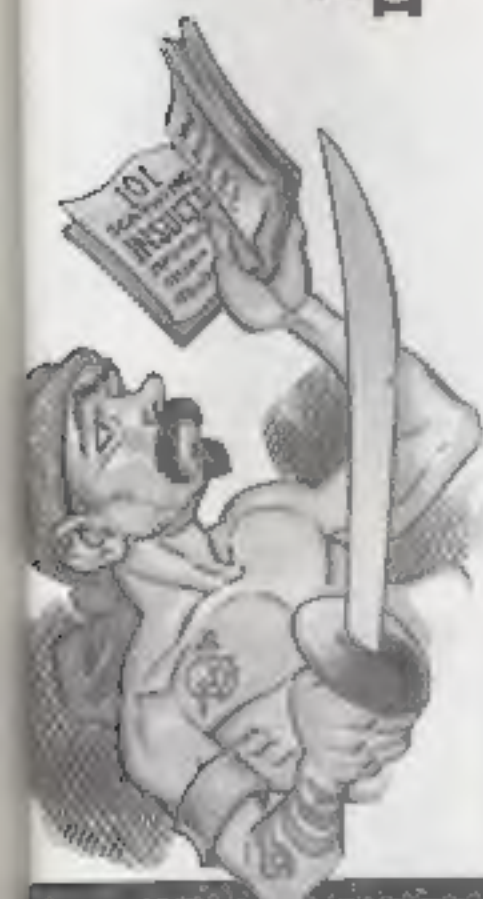
編號	產品名稱	規格	數量	備註
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

編號	產品名稱	規格	數量	備註
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141

編號	產品名稱	規格	數量	備註
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200

下期預告：

猴島小英雄彩色攻略



請注意：一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免錯誤。
二、凡付兌換票之存款，務請於兌換前一日存入，必要時，可請存款局先以電話通知到儲蓄中心之局，俾便接洽電話費由存款人員提，如因電話故障等原圖無法通知者，應由存款人自行負責。

局號：
收據號碼：

郵政劃撥儲金存款單									
收 款 人	帳 號		4 0 4 2 3 7 4 0						
	戶 名		謝 明 奇						
新臺幣： (請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大字並註明未加一一整字)									
郵局郵印					姓名 住址 電話				
郵局郵印					(郵遞區號)				

主管：

經辦員：

處理內帳機器印
用試印樣寫

經辦局號	帳 號	日 期	存 款 金 額
登帳編號	工作站號		

本聯由劃撥中心存查

手續費	元
-----	---

主管：

經辦員：

郵政劃撥儲金存款通知單									
收 款 人	帳 號		4 0 4 2 3 7 4 0						
	戶 名		謝 明 奇						
新臺幣： (請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大字並註明未加一一整字)									
郵局郵印					姓名 住址 電話				
郵局郵印					(郵遞區號)				

手續費	元
-----	---

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

◎存款後由郵局掣給正式收據為憑，本單不作收據用。
◎帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

武士傳說攻略

下期預告：



請沿此線裁開！！

請存款人注意

- 一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。
- 二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。
- 三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。
- 四、本存款單不得附寄其他文件。
- 五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界雜誌訂購單

☐ 新訂戶

☐ 續訂戶

訂戶編號 _____

訂戶年齡 _____

職業 _____

電話 _____

本人欲訂閱軟體世界雜誌

☐ 半年6期360元

☐ 一年12期720元

自 _____ 年 _____ 月號至 _____ 年 _____ 月號止

◎本劃撥單只供訂閱軟體世界雜誌之用

此劃撥單寄款人與帳戶通訊之用。惟所作附言應以關於該

次劃撥事項為限，否則應請換單另填。

JONES

in the *Fast Lane*

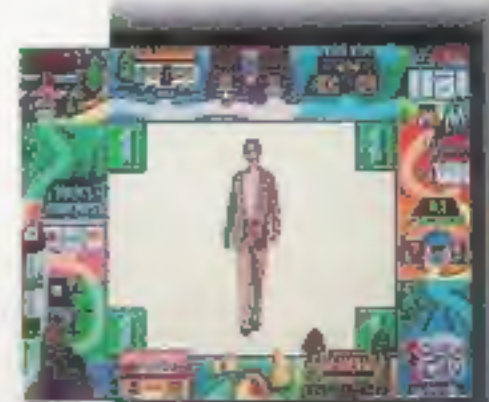



單身貴族不可不看、
不可不聽、不可不知！
溫馨家庭不能不會、
不能不想、不能不管！
快樂、職業、財富、學歷——
你要什麼？我都想要！

SIERRA 新作「幸福人」
近日即將露面！



幸福人



 **SIERRA®**

上班族的另一種休閒方式 休閒軟體的新魅力

歡迎蒞臨全國資訊展
軟體世界館

